Tot.417

年货归来，回归二战——《COD 二战》正式公开！

游戏机实用技术

UGT.me

-读游戏-

没有救赎的故事

从龙背上的骑兵到尼尔

新闻专题

任天堂帝国反击战

春季游戏直面盛会资讯汇总

特别企划

北方牌王东游记

巫师之昆特牌

国服青草试炼综合体验报告

攻略透解

硬核战棋系列首度中文化

火焰之纹章

回响 另一位英雄王

子弹风暴 全副武装

全击杀挑战条件以及完成心得



附赠 女神异闻录5 精美海报

尼尔 自动人形 劲作收藏卡

ULTRA CONSOLE GAME

2017.5A

定价：RMB 16.00

ISSN 1008-0600



TV GAME半月刊
2017.5A



总第 417 期

COVER STAFF
封面用图：尼尔 自动人形
封面设计：anubis

健康游戏忠告
抵制不良游戏，拒绝盗版游戏。
注意自我保护，谨防上当受骗。
适度游戏益脑，沉迷游戏伤身。
合理安排时间，享受健康生活。

投稿须知

1. 文责自负——投稿人必须拥有其所投稿件的完全著作权（版权）, 对于侵犯他人著作权及其他任何权利的内容，本刊不予承担任何责任。
2. 独家授权——对于采用并支付稿酬的稿件，作者授权且仅授权游戏机实用技术杂志社以任何形式使用、编辑、修改此稿件，并同意将文章的信息网络传播权转让给杂志社，不必另行征得作者同意和另行支付稿酬。
3. 凡向本刊投稿的稿件，在反应期内（以书信方式投稿的，反应期为 60 日，起始时间以邮戳为准 ；以 E-mail 或其他网络方式投稿的，反应期为 30 日，起始时间以本刊收到稿件的时间为准。）作者不得再向其他刊物或媒体以任何方式一稿多投，如果造成本刊或其他刊物，媒体的损失，由投稿人承担一切法律责任。

主　　管：甘肃省科学技术协会
出　　版：游戏机实用技术杂志社
通信地址：兰州市耿家庄邮局 99 号信箱（730000）
电话 / 传真：0931-8668378 8659190 8496387
电子邮箱：ucg@ucg.cn
广告邮箱：ad@ucg.cn

编辑部主任：王义
执行主编：王伊浩
执行副主编：王梓
印务总监：肖明友

责任编辑：黄曦帆 苗牧歌 昊昊
广告总监：刘芳

编　　委：冯键 马晓帆 衣山川 江浩

发行总代理：深圳市西域图文设计有限公司
广告总代理：北京三立传媒广告有限公司
广告热线：010-67675174 67675434
组　　版：深圳市西域图文设计有限公司
印　　刷：中华商务联合印刷（广东）有限公司

国际标准刊号：ISSN 1008-0600
国内统一刊号：CN62-1137/TN
订　　阅：全国各地邮局
邮发代号：54-98
出版日期：2017 年 5 月 1 日
定　　价：人民币 16.00 元

ULTRA CONSOLE GAME

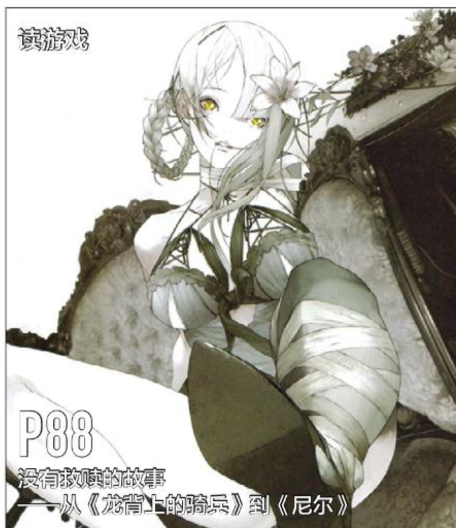
CONTENTS

震惊！
童年玩到的第一款游戏
竟然是个妹子做的！









游见识
PREVIEW & REVIEW

5月5号就出，还有中文！
黑客帝国+明日边缘+星河战队

游技术
NOW PLAYING

游深度
CULTURES OF GAMER

追加了配音的原汁原味高清复刻极限脱出

游戏索引

本期所出现的游戏按汉语拼音排序如下



本期视频无损版 请见 VGTIME 网站相关文章页



417视频集合



bilibili

现在访问游戏时光网站专题页面
http://new.vgtime.com/gamehalo/
即可观看 Gamehalo Online 的每期视频合集



最上游52期——十大全明星游戏



神秘海域 失落遗产





火焰之纹章 回响 另一位英雄王
游戏黄金眼

Gamehalo DVD 现已全面升级为 Gamehalo ONLINE

特别收录

最上游52期
十大全明星游戏

火焰之纹章 回响 另一位英雄王
游戏黄金眼

尼尔 自动人形
邪道教学
【高跳篇】+【远跳篇】

新作影像集锦

神秘海域 失落的遗产
勇者斗恶龙Ⅺ 寻觅逝去的时光
星球大战 战场前线 Ⅱ
油彩军团 2
大逆转裁判 2 成步堂龙之介的觉悟
火影忍者 疾风传 终极忍者风暴三部曲
Fate/ 新世界
百变球球
忍者反射 闪乱神乐
杰克与达斯特 经典合集

电影前线

东京食尸鬼
雷神 3 诸神黄昏
变形金刚 5

ENDING SONG

光辉物语 完美编年史 OP

信息条说明

本刊将内文中所介绍的游戏的基本情况都集中在信息条中，说明如下：



1. 游戏译名 2. 发行公司 3. 游戏类型 4. 对应机种，这里使用了缩写，关于缩写的解释，请见本页 5. 游戏原名 6. 发售地区 7. 发售时间 8. 游戏人数 9. 周边备注信息 10. 对应机种版本的售价

机种说明

本刊中所出现的游戏机种名称多为其缩写，各游戏机名称缩写解释如下：

3DS	Nintendo公司出品
FC	Family Computer，Nintendo公司出品
GBA	Gameboy Advance，Nintendo公司出品
NDS	Nintendo Dual Screen，Nintendo公司出品
NS	Nintendo Switch，Nintendo公司出品
PS	PlayStation，Sony公司出品
PS2	PlayStation 2，Sony公司出品
PS3	PlayStation 3，Sony公司出品
PS4	PlayStation 4，Sony公司出品
PSP	PlayStation Portable，Sony公司出品
PSV	PlayStation Vita，Sony公司出品
Wii	Nintendo公司出品
Wii U	Nintendo公司出品
Xbox	Microsoft公司出品
X360	Xbox 360，Microsoft公司出品
XOne	Xbox One，Microsoft公司出品

收藏者 ____________________ 收藏日期 ____________________

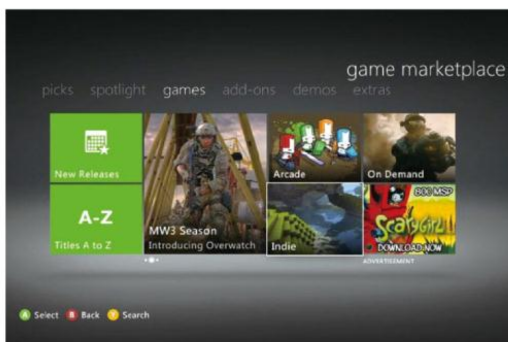
TOPIC

2016 年美国市场数字化游戏全面占优

据 NPD（一个美国企业，经营项目为统计及研究各种市场）的统计，美国在 2016 年的数字化游戏销售不仅已经超过了实体销售，而且其规模已经达到了后者的三倍左右。如果放在数年前，大部分玩家应该还会觉得虽然数字版游戏很方便，但作为一种新兴的消费方式，短时间内很难撼动实体销售。事实证明这种观点只有一半是正确的。在 2010 年的时候，数字销售以及实体销售的比例大约只有 3 ： 7，然后这个比例随着时间的推移差距逐渐减少，到了 2016 年的时候，这个比例已经被逆转成了 74 ： 26。而 2016 年美国游戏市场的销售额为 304 亿美元。

值得一提的是，这里的“数字化游戏”包括了数字版游戏、DLC、付费服务以及其他各种手机社交类游戏。实际上在这个统计中，只有 67% 的美国家庭里拥有“电子游戏设备”，而这些家庭中有大约 48% 拥有游戏主机（顺便一提，掌机为 22%，而 PC 则是 97%）。因此单纯从数据来看，并不能说数字化游戏在与实体版的较量中已经获得了全面胜利，毕竟在“数字化”这一步上，主机游戏的发展明显迟于 PC 以及移动端游戏。在除了美国的一些游戏市场，例如英国，实体版销售依然占据大约 50% 的市场份额。不过实际市场表现远比数据有说服力，首先被数字化大潮影响到的就是实体销售店，全球第一游戏零售连锁 GameStop 在今年 3 月就宣布关闭 225 家店面。

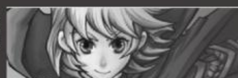






编辑围观 COMMENTS

纱迦



说实话，我认为越来越多的美国人民选择数字游戏，完全是因为美国没有淘宝，换而言之就是网购不够方便。大家可以想想，如果中国没有淘宝，那么买个实体游戏可能要好几天才到，邮费还贵成狗，这样的话你还会坚持购买实体游戏吗？

稀饭



年轻时一路用烧录卡和破解 PSP 玩过来的我一直是觉得数字版就是比较方便的游戏形式，惟一的限制就是网络条件和储存体容量，如今这两者比起多年前已经大有改善，自然就成为了数字版的成长土壤，而且实体游戏说白了就是一个胶盒和一张光盘，根本看不出有贪恋的必要啊。

六等星



纵然电纸书已经普及了十多年，但仍有许多人会选择购买实体书。不过两者内容并没有区别，无非只是随着玩家的年龄段不断更新，数字版这种方便简洁的方式更适合如今快节奏生活的年轻人。不过对于国内的玩家们来说，或许头疼的更多是实体版售价太贵以及发货快递不如数字版快捷的问题吧。

业界声音 THE VOICE

（《尼尔 自动人形》）的角色细节其实都是白金工作室的要求。田浦（贵久）的绰号就是"欧派大臣"，他特别讲究臀部和欧派的曲线，原本吉田（明彦）的设定稿我已经通过了，但田浦那边就以"曲线不对"为由而打回。



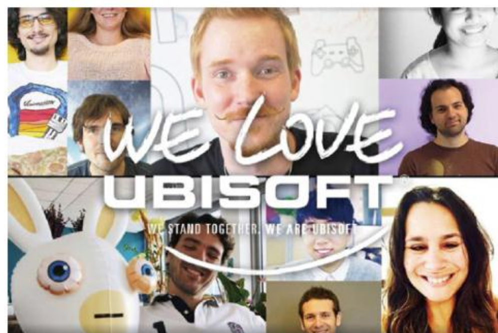
横尾太郎
《尼尔 自动人形》监督

《尼尔 自动人形》的主要角色 2B 以其出色的外表以及身材吸引了不少玩家的注意，而在采访时被问到为什么 2B 会被这样设计时，横尾太郎表示这完全是田浦贵久的主意，在他原本的设想中，2B 只需要满足眼罩和黑色调的衣服即可。横尾太郎还表示在满足玩家这方面，白金十分在行。

维旺迪计划加快收购育碧

不知不觉间，维旺迪与育碧的较量已经来到了第三年。从 2015 年开始，维旺迪就一直没有停止收购育碧的打算。有关心业界或者育碧的玩家应该还记得，在刚过去的 2016 年间，两家公司展开了多次攻防战。而据外媒报道，全年维旺迪针对的育碧的收购将会加速。

收购加速的原因主要在于维旺迪的投资者对于前景担忧以及其股价的不断下跌，维旺迪本身必须收购一个大型企业来缓解这个趋势。除了育碧外，维旺迪还在收购另外一家名为 Havas 的广告公司。现在离维旺迪提出收购邀约的 30% 持股份额还有一点距离（现在维旺迪持有育碧 25% 的股份以及 22% 的投票表决权），然而值得注意的是，也有消息透露指出，维旺迪针对育碧的收购成本已接近其心理预期，一旦超过预算，维旺迪将考虑转移目标。之前育碧 CEO 伊维斯·古利莫特（Yves Guillemot）曾宣称，一旦被维旺迪收购，育碧引以自豪的创新性将会受到动摇，后果将会是灾难性的。



《王国之心Ⅲ》和《FF Ⅶ 重制版》疑似无缘年内发售

虽然对于铁杆 Square Enix 粉丝来说，他们大概也没指望能在今年年内玩上《王国之心Ⅲ》和《最终幻想Ⅶ 重制版》，但鉴于 SE 自己也没宣布其确切的发售时间，因此还有不少玩家留有一丝幻想。近日据著名论坛 NeoGAF 的某"内部人士"声称，Square Enix 的 2018 财年（2017 年 4 月 1 日至 2018 年 3 月 31 日）里的预定发售游戏列表中，并没有《王国之心Ⅲ》和《最终幻想Ⅶ 重制版》的身影。

不过从玩家的角度来说，延期也未尝不是一件好事，毕竟从开发进度来看，这两个游戏离成品还有很长的路要走。担任这两个游戏的监督野村哲也曾在今年 1 月的采访中表示"请大家再等一段时间"以及"游戏的质量会对得起大家的期待"。因此，各位玩家，等待，并心怀希望吧。

CALENDAR 周·游记 2017.04 Apr

星期四 13

●任天堂召开直面会，直面会上公布了多款 NS 以及 3DS 新作及其发售日，其中《油彩军团 2》的发售日确定为今年 7 月 21 日。

●原定于 5 月 28 日在上海梅赛德斯文化中心举办的《王国之心》交响乐取消，改为 5 月 21 日在香港亚洲国际博览馆举办。

星期五 14

●任天堂确认 NS 在美国的首月销量超过了 90.6 万套，是公司史上销售速度最快的主机。值得一提的是，《塞尔达传说 荒野之息》的首月销量约为 130 万份，其中 NS 版约为 92.5 万份。



星期六 15

●Respawn 公布《泰坦天降 2》未来更新计划，其中包括了增加多人模式地图、新皮肤、新泰坦、等级上限提升等多项更新。



星期日 16

●星球大战庆典 2017 在美国奥兰多举行，《星球大战 战场前线Ⅱ》公布，与游戏一并公布的还有本作的首段预告片以及发售日，本作将于今年 11 月 17 日发售。

星期一 17

●Steam 中国区用户突破了 1800 万人，位居全球第三，仅次于美国与俄罗斯。而在 2016 年这一年间其用户人数增长了 91.7%，是所有地区中最快的。

●亚洲奥林匹克理事会与阿里体育在杭州宣布达成战略合作伙伴关系，在 2022 年举办的第 19 届杭州亚运会中，电子竞技将正式作为比赛项目。

星期二 18

●根据 SteamSpy 的数据，《猎天使魔女》PC 版登陆 Steam 仅过一周销量就突破了 10 万套，其中国区购买量为全球第二。



星期三 19

●BNEI 在欧洲知识产权局注册了商标"吃豆人制造（Pac-Man Maker）"，不过实际的注册目的不明。

●暴雪宣布原版《星际争霸》以及其资料片《星际争霸 母巢之战》将在战网上提供免费下载，其中暂不包括国服。

CALENDAR
周·游记
2017.04
Apr

星期四

20 ●育碧在德国柏林以及法国波尔多开设两家新工作室，前者据称正在和育碧旗下的 Blue Byte 合作开发一款“未公开的 3A 级项目”。
●欧洲游戏媒体称任天堂将会在今年正式推出迷你 SFC 主机。

星期五

21 ●育碧中国宣布，《舞力全开 2017》将于 2017 年 4 月 28 日正式登陆国行 PS4 以及 Xbox One 平台，售价为 199 元。相比原版，国行版将加入新增了 2 首中文歌曲：黄路梓茵的《腿之歌》以及香港乐坛殿堂级歌手谭咏麟的《卡拉永远 OK》。

星期六

22 ●BNEI 新作《血族法典》(Code Vein)公布新画面，在本作中玩家将扮演吸血鬼为探索世界真实而和名为 LOST 的敌人作战。本作将是一款类似于“《魂》系列”的全新游戏，由曾开发过“《噬神者》系列”的制作小组负责开发制作，预定将于 2018 年发售。

星期日

23 ●《COD 二战》的更多游戏细节被披露，其中包括了发售日以及其他一些游戏细节。



星期一

24 ●《横行霸道 V》的 MOD 小组 White 宣布其制作的以《横行霸道 V》为蓝本的《荒野大救赎》重制版被 Take-Two 叫停。



星期二

25 ●《生化危机 7》免费 DLC《不是英雄》宣布延期，发售日未定。
●外媒透露 Netflix 将通过授权爱奇艺来让自家电视剧登陆中国。

星期三

26 ●《COD 二战》正式公布，游戏重归二战战场，除了系列一贯的多人模式外，本作还将加入自带独立剧情的合作模式以及全新的丧尸模式。

众望所归重回二战《COD 二战》正式公布

在经历过前作销量与口碑的双重滑铁卢之后，“《COD》系列”最新作终于回归二战战场。本作由 Sledge Hammer 负责开发，旨在为玩家还原最真实的二战体验。游戏中还将出现众多二战武器、载具以及配件。开发组为了还原其声音、射击手感以及其他细节，花了大量时间查阅资料以做到真实。

本作的主线剧情将主要发生在在 1944 至 1945 年期间，除此之外还有少量用来铺垫剧情或者塑造剧情的以 1944 年之前为主的故事。玩家将扮演新兵丹尼尔斯，在诺曼底、法国甚至是德国的战场上和战友们一起成长，“《变形金刚》系列”电影演员 Josh Duhamel 也将会在本作中扮演一个重要角色。本作还将加入附带独立剧情的多人合作模式，全新的丧尸模式也将与各位玩家见面。



业界声音 THE VOICE

没事，你可以买 Steam版。



Team Shifty
游戏《Mr.shifty》开发团队

作为 NS 的首批独立游戏之一，《Mr.shifty》在发售初期遇到了颇为严重的掉帧问题。对于一款主角只要被攻击一次就死的快节奏动作游戏来说，这个问题相当严重。而当其被玩家在网上质疑时，本作开发团队 Team Shifty 如此回复道。之后发行商 tinyBuild 的 CEO 出面介入与玩家道歉，并表示将尽快修复这个问题。

新作发售表

NEW GAME SCHEDULE

随着任天堂直面会的召开，大量 NS 平台以及 3DS 平台的游戏确定了发售日以及研发计划。任天堂沉寂了如此之久，借着 NS 的攻势，想必下一个春天马上就要来临了。

本表所收录的游戏发售时间为 2017.5.1—2017.11.17

注
❶ 标识“DLC”为大型 DLC 资料片。
❷ 游戏售价从左至右对应机种类别从上至下。

2017年5月

日期	平台	游戏名	厂商	预计售价	类型	版本	分级/备注
1	PS4 / PSV	新枪弹辩驳 V3 大家自相残杀的新学期 New ダンガンロンパV3 みんなのコロシアイ新学期	Spike Chunsoft	未定	文字冒险	中文版	17岁
2	PS4	仁王 东北之龙 NIOH 東北の龍	Koei Tecmo	78港币	动作角色扮演	中文版	DLC
5	PS4 / XONE	掠食 PREY	Bethesda	59.99美元	主视角射击	中文版	未定

攻略预定　三日月

本作由曾开发过《冤罪杀机》系列”的 Arkane Studios 制作，虽然继承了 2006 年游戏《掠食》的游戏标题，然而无论从世界观还是游戏系统，本作都变成了一个截然不同的游戏。玩家将扮演摩根·余，作为人类最后的希望使用各种武器以及超能力在塔罗斯一号空间站上与未知外星生物“堤丰”展开战斗。

日期	平台	游戏名	厂商	预计售价	类型	版本	分级/备注
12	NS	我的世界 Minecraft	Mojang	未定	动作	日版	未定
16	PS4 / XONE	不义联盟2 INJUSTICE 2	Warner Bros	59.99美元	格斗	美版	未定

秋沙雨

《不义联盟 2》是 DC 与 WB Games 近期主推的格斗游戏，在本作里玩家可以操作来自 DC 漫画的知名超级英雄或者超级反派来与 AI 或者是其他玩家进行战斗。相比起初代，本作无论是建模、剧情演出还是场景都焕然一新，同时还追加了酷炫又实用的盔甲系统，包括付费 DLC 角色在内共 37 位参战角色可供玩家操作。游戏剧情则是紧接在一代之后，在不义世界的超人政权崩坏之后，蝙蝠侠曾经的战友们也开始回归，而他们过去的敌人们也在蠢蠢欲动，新的敌人也自天外而来，拉开新战争的序幕。

日期	平台	游戏名	厂商	预计售价	类型	版本	分级/备注
25	PS4	罪恶装备 X 启示者2 GUILTY GEAR Xrd Revelator 2	ARC SYSTEM WORKS	398港币	格斗	中文版	12岁
25	PS4	伊苏Ⅷ 丹娜的陨涕日 Ys Ⅷ：Lacrimosa of Dana	Falcom	428港币	动作角色扮演	中文版	12岁
25	PS4	魔女与百骑兵2 魔女と百騎兵2	日本一	未定	策略角色扮演	中文版	15岁
26	PS4 / XONE / NS	Rime Rime	Tequila Works	未定	动作冒险	美版	未定

2017年6月

日期	平台	游戏名	厂商	预计售价	类型	版本	分级/备注
1	PS4 / XONE	铁拳7 TEKKEN 7	BNEI	8200日元	格斗	日版	未定
1	PSV	死印 死印	Experience	4800日元	文字冒险	日版	未定
16	NS	ARMS ARMS	Nintendo	5980日元	格斗	日版	未定
20	PS4 / XONE	黎明杀机 Dead by Daylight	Starbreeze	29.99美元	动作	美版	17岁
20	PS4	闪乱神乐 桃射沙滩 閃乱カグラ PEACH BEACH SPLASH	Marvelous	468港币	动作射击	中文版	17岁
22	PS4 / PSV	神明战争 跨越时空 GOD WARS ~時をこえて~	角川Games	438港币	策略角色扮演	中文版	12岁
29	PS4	绝对绝望少女 枪弹辩驳间章 絶対絶望少女 ダンガンロンパ Another Episode	Spike Chunsoft	3800日元	动作射击	日版	17岁
30	PS4	古惑狼 疯狂三部曲 Crash Bandicoot N-Sane Trilogy	Activision	268港币	动作冒险	美版	未定

2017年7月

日期	平台	游戏名	厂商	预计售价	类型	版本	分级/备注
6	PS4	高达VS GUNDAM VERSUS	BNEI	未定	动作	中文版	未定
6	PS4 / PSV	欧米伽迷宫Z ωLabyrinthZ	D3 Publisher	未定	角色扮演	中文版	17岁
13	PS4	箱庭公司 ハコニワカンパニワークス	日本一	未定	模拟经营	日版	未定
13	3DS	永恒绿洲 精灵与种人的蜃气楼 Ever Oasis	Nintendo	未定	动作角色扮演	日版	未定
13	3DS	点心世界 Snack World	Level-5	4800日元	角色扮演	日版	未定
13	3DS	Hey！皮克敏 Hey！ピクミン	Nintendo	未定	平台动作	日版	未定
13	PS4	最终幻想XII 黄道纪元 Final Fantasy XII The Zodiac Age	Square Enix	398港币	角色扮演	中文版	12岁
20	NS	Fate/新世界 Fate/ EXTELLA	Marvelous	7800日元	动作	日版	15岁
21	NS	油彩军团2 SPLATOON 2	Nintendo	5980日元	动作射击	日版	未定
27	PS4 / XONE	火影忍者 疾风传 终极风暴 经典传承 NARUTO - ナルト - 疾風伝 ナルティメットストームトリロジー	BNEI	未定	动作	中文版	12岁
28	PS4	DJMAX 致敬 DJMAX RESPECT	NEOWIZ GAMES	未定	音乐	中文版	未定
29	PS4 / 3DS	勇者斗恶龙XI 寻觅逝去的时光 ドラゴンクエストXI 过ぎ去りし时を求めて	Square Enix	468港币/5980日元	角色扮演	中文版	未定

2017年8月

日期	平台	游戏名	厂商	预计售价	类型	版本	分级/备注
3	3DS	大逆转裁判2 成步堂龙之介的觉悟 大逆転裁判2 -成歩堂龍ノ介の覺悟	Capcom	未定	文字冒险	日版	未定
22	PS4 / XONE	中土世界 战争之影 Middle Earth: Shadow of War	Warner Bros	未定	动作角色扮演	中文版	未定
24	PS4 / PSV	深夜游 深夜廻	日本一	未定	动作冒险	日版	未定
31	3DS	世界树与不可思议的迷宫2 世界樹と不思議のダンジョン2	Atlus	6480日元	角色扮演	日版	未定

2017年9月

日期	平台	游戏名	厂商	预计售价	类型	版本	分级/备注
8	PS4 / XONE	命运2 Destiny2	Activision	428港币	主视角射击	中文版	未定
28	PS4	英雄传说 闪之轨迹III 英雄伝説 閃の軌跡III	Falcom	未定	角色扮演	中文版	12岁

2017年11月

日期	平台	游戏名	厂商	预计售价	类型	版本	分级/备注
3	PS4 / XONE	COD 二战 Call of Duty WWⅡ	Activision	428港币	主视角射击	中文版	未定
17	PS4 / XONE	星球大战 战场前线Ⅱ STAR WARS Battlefront Ⅱ	EA	449港币	主视角射击	美版	未定

2017年内

日期	平台	游戏名	厂商	预计售价	类型	版本	分级/备注
夏	PS4	地球防卫军5 地球防衛軍5	D3 Publisher	未定	动作射击	日版	未定
秋	3DS	真·女神转生 深邃奇妙之旅 真·女神转生Deep Strange Journey	Atlus	未定	角色扮演	日版	未定
秋	PS4 / XONE	荒野大救赎2 Red Dead Redemption2	Rockstar	未定	动作冒险	中文版	未定
秋	PS4 / XONE	生化危机 启示录 BIOHAZARD：Revelations	Capcom	未定	动作射击	美版	未定

时间	机种	名称	厂商/售价	类型	版本	备注
年内	NS	劫薪日2 PAYDAY2	Overkill Software 预计售价：未定	主视角射击	日版	未定
年内	PS4/XONE	皇牌空战7 Ace Combat 7	BNEI 预计售价：未定	射击	日版	未定
年内	PS4	GT赛车 竞赛 Gran Turismo Sport	SIE 预计售价：398港币	竞速	中文版	未定
年内	PS4	二之国II 重生王国 Ni no Kuni II: Revenant Kingdom	Level-5 预计售价：未定	角色扮演	日版	未定
年内	PS4	神秘海域 失落的遗产 UNCHARTED:The Lost Legacy	SIE 预计售价：未定	动作冒险	中文版	DLC
年内	PS4/XONE	巫师之昆特牌 Gwent：The Witcher Card Game	CD Projekt 预计售价：免费	桌面棋牌	中文版	未定
年内	PS4/XONE	漫威英雄对Capcom 无限 Marvel vs. Capcom：Infinite	Capcom 预计售价：未定	格斗	美版	未定
年内	PS4/XONE	潜龙谍影 生存 Metal Gear Survive	Konami 预计售价：未定	动作射击	美版	未定
年内	PS4/PSV	无夜国度2 新月的新娘 よるのないくに2 新月の花嫁	Koei Tecmo 预计售价：7300/6300日元	动作角色扮演	日版	未定
年内	NS	异度之刃2 XENOBLADE CHRONICLES 2	Nintendo 预计售价：未定	动作角色扮演	日版	未定
年内	NS	天堂的季节 Seasons of Heaven	Nintendo 预计售价：未定	动作冒险	日版	未定
年内	NS	超级马里奥 奥德赛 SUPER MARIO ODYSSEY	Nintendo 预计售价：未定	平台动作	日版	未定
年内	PS4/XONE/NS	索尼克 武装力量 Sonic Forces	SEGA 预计售价：未定	动作	美版	未定

新游速报

深夜游

深夜廻

■机种：PS4/PSV
■类型：动作冒险
■发行商：日本一
■发售日期：2017年8月24日





本作为日本一出品的恐怖游戏《夜游》的续作。和前作相比，本作的玩法并没有巨大的变化，玩家依然需要依靠勇气和智慧，外加一点风骚的走位来探索深夜的世界和躲避未知的危险。本作的主角为"ユイ"（唯）和"ハル"（春）两位少女，为了观赏烟花而爬上深山，不幸走散后为了寻找对方而在深山中展开探索。除了双倍的主角外，本作还有双倍的场景。除了大了一倍的场景外，本作的场景种类也会增加，将新增诸如洋房、列车以及图书馆等新区域。

信长的野望 大志

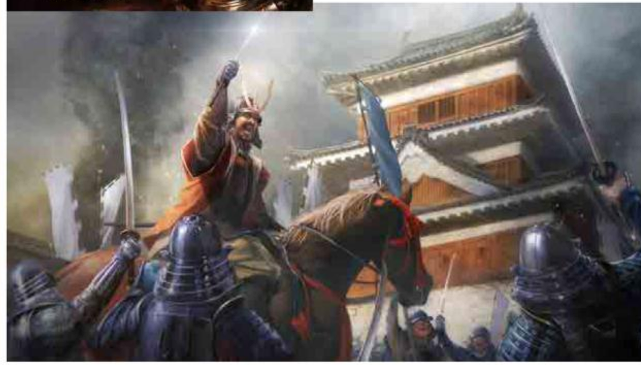
信長の野望 大志

■机种：PS4/NS
■类型：策略
■发行商：Koei Tecmo
■发售日期：2017年冬



作为策略游戏《信长的野望》系列"最新作，和前作相比，本作新加入了名为"志"的系统，不同的登场角色会有着不同的"志"。"志"将会影响到他们擅长的命令、战术以及游戏推进方式。而作为AI角色登场时，"志"则会影响到他们的行动方针，玩家需要根据实际情况来调整自己的外交策略。比起系列注重下回合行动的微观战略，本作的战略将更加宏观。玩家不光需要考虑下回合，还需要考虑为达成最终目标而提前做好相应的准备。另外本作的地图将会比前作更加精细，全国地图的精细程度将会远超前作。而登场武将数量方面，则会超过2000人。







知名游戏外设公司 Mad Catz宣告破产

Mad Catz（美加狮）不仅生产游戏外设，还永久地改变了格斗游戏



▲Mad Catz商标

上世纪 90 年代，Mad Catz 在玩家中颇负盛名。这家专门生产手柄的游戏外设公司制造的产品没有辜负消费者的任何期望，那些接触到 Mad Catz 手柄的玩家都为之着迷。很长一段时间里，人们都认为没有任何品牌的外设产品能够与 Mad Catz 生产的手柄、记忆卡以及其他第三方外设相提并论。

近日，Mad Catz 以美国破产法第七章"清算"来申请破产，消息一经传出便引起热议，这样的选择也意味着该公司将清算其资产、并且没有重组的打算，这家有着近 30 年历史的著名游戏外设制造公司即将退出历史舞台。对于钟爱格斗游戏的玩家群体来说，Mad Catz 留给他们的是难忘的记忆。

21 世纪开始的前十年，Mad Catz 在市场上颇具竞争力。公司致力于为格斗游戏玩家打造高质量的专业手柄，同时还为游戏赛事和国际玩家提供赞助。严格意义上来讲，是 Mad Catz 的专业手柄让《街头霸王》等格斗游戏系列在电子竞技世界中名声大振。

在这一著名品牌背后，有一个人应该被人们所熟知——Mark Julio 或者叫做 MarkMan。他当时是 Mad Catz 的社区与赞助负责人，从 2007 年开始到 2016 年一直在 Mad Catz 工作，在开发格斗游戏专业手柄上做出了诸多贡献。

当回忆到在 Mad Catz 的工作时光时，他说："在上世纪 90 年代中后期和 21 世纪初，Mad Catz 的名号并不是最响亮的，事实上那时候如果跟人提到我在Mad Catz工作自己会感觉很尴尬。"

最初 MarkMan 在 Mad Catz 做技术支持，同时他还是一名资深的格斗游戏玩家。他热爱收集其他制造商生产的街机摇杆，并在圣地亚哥"协助组织了成百上千场游戏赛事"。2008 年，同事们注意到他总是带着自己的街机摇杆到办公室玩游戏。"他们问我是否对街机摇杆有所了解，在知道真实情况后，接下来的一周便开始让我做所有关于《街头霸王Ⅳ》的外设开发工作。"他回忆道。

"《街头霸王Ⅳ》外设产品"是 Mad Catz 和发行商 Capcom 合作开发的包括街机摇杆和控制面板在内的品牌外设，因为诸多原因这样的产品深受玩家偏爱。主机手柄无法实现理想的按键设置，达不到按照轻度、中度和重度区分的出拳和踢腿效果；手柄上的模拟摇杆也无法实现高精准度的复杂移动动作。然而，格斗游戏制胜的关键却是更快速的移动和更精准的出招，这样一来，专业格斗游戏外设的优势便显现出来。

由于街机摇杆无法随身携带，游戏比赛也就只能限制在真正的街机上进行，或是在拥有完整街机游戏设备的场所举办，这样对于格斗游戏赛事的发展带来了很大局限。还有一种可能则是，如果有足够多的玩家拥有自己的摇杆，那么赛事便不再会受到过多的限制。

"FGC（格斗游戏社区）近几年一直致力于将格斗游戏移植到主机上，事实上，Mad Catz 为此提供了许多帮助，" FGC 的名义负责人 David Philip Graham，也就是大名鼎鼎的 UltraDavid 说。"并不是只有那些需要摇杆的新玩家才会做这样的事情，街机游戏老手们也会这样选择。"

当然，行业内也会出现竞争者，Hori 和 Namco 便是其中之二。然而据 Andres Velasco y Coll 说，这两家公司的产品都在日本售卖，并且品质并不是很好。Andres 目前是世界最大规模格斗游戏比赛 Evolution Championship Series（简称 EVO）的主要组织者。2008 年他成为 EVO 的正式志愿者，而当时 Mad Catz 的摇杆也正好刚刚上市。

说起让 Mad Catz 的摇杆变得如此特别的原因，可以说FGC是其中的关键要素。因为比赛需要，格斗游戏玩家急需将自己的手柄改装升级，当时 FGC 也一直在努力寻找可以定制游戏外设的品牌，而 Mad Catz 生产的 SE 和 TE 两款摇杆恰好为玩家提供了选项。



▲Mad Catz专为《街头霸王4》设计的TE格斗游戏摇杆。

"我记得早期 Mad Catz 内部会举办游戏比赛来收集一系列如何增加特色功能的想法，并通过这些创意来制造出独具特色的产品。" MarkMan 感慨道，"很高兴 Mad Catz 能够认同我们的设计理念，并让我将这些非常实用的功能加入产品中，让拿到产品的玩家能够真正受益。在产品设计上我们丝毫不吝啬，而是以一种开放的态度广泛吸纳意见和建议，并制作出越来越好的产品。"

Velasco y Coll 也说 ："Mad Catz 突然之间放出大量的高品质游戏外设，这对于真正的'《街头霸王》系列'游戏玩家来说是一件十分严肃的事情。它影响了许多人的想法，并且迅速成为格斗游戏群体的标准游戏配置。"

尽管 Mat Catz 的专业摇杆项目蓬勃发展，态势良好，这也没能成为 Mad Catz 商业计划中惟一的主打项目。公司依然生产其他的第三方游戏外设 其中就包括专为"《摇滚乐队》系列"和"《吉他英雄》系列"制作的乐器外设。然而，真正将 Mad Catz 带入困局的是与 Harmonix 合作发行《吉他英雄 4》。合作包括游戏的销售、分销，为游戏制作吉他、麦克风和鼓等外设，这些产品将与《摇滚乐队 4》游戏一起打包销售。最终的事实证明，产品的销售数据并不容乐观，Mad Catz 也不得不裁掉包括 MarkMan 在内近 37% 的员工。

MarkMan 说 ："时至今日，格斗游戏已经不再像当年一样占据着整个游戏市场的大部分比例。如今的局面背后还有这许多看起来很疯狂的事情，甚至可以说影响了每一个置身其中的人。"

Velasco y Coll 还说 ："Mark 是个很有想法的人。是他看到了机遇，并为 Mad Catz 创造了机会，我相信，是他为我们所有格斗游戏玩家带来了很好的体验。"

> "他们问我是否对街机摇杆有所了解，在知道真实情况后，接下来的一周便开始让我做所有关于《街头霸王Ⅳ》的外设开发工作。"

游戏史上最早出现的女性制作人

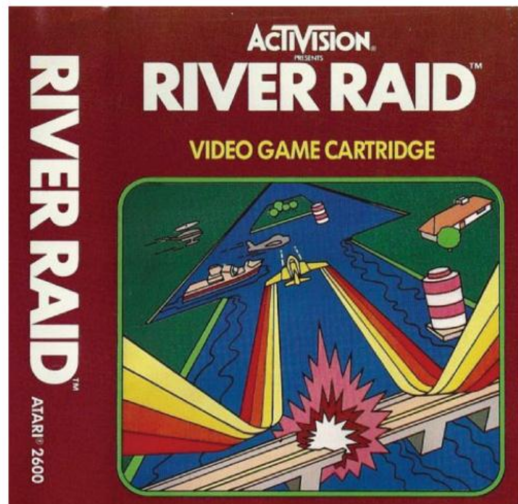
在电子游戏发展的初期，女性制作人很难受到众人的关注

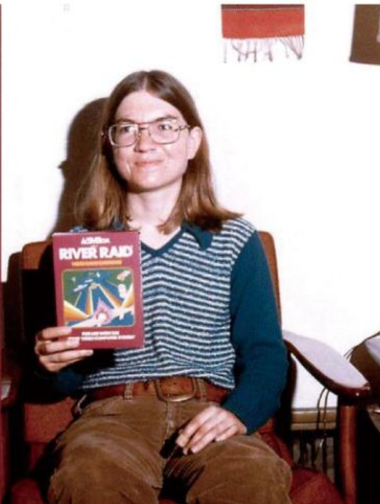
电子游戏在游戏产业的短暂发展历史中经历了漫长的进化之路。从最初让人眼前一亮的《Pong》和《太空侵略者》，到如今深受玩家喜爱的《塞尔达传说》以及《光环》，游戏产业自身也在不断发展。

Siobhan Reddy 是《小小大星球》开发工作室的联合创始人，并且被评为英国最具影响力的 100 名女性之一。正是像 Siobhan 这样杰出的女性游戏制作人将游戏产业中的优秀女性们带入了人们的视线。虽然如今我们很难想象《神秘海域》的制作没有 Amy Hennig 参与，或是《风之旅人》的开发过程中 Robin Hunicke 没有出现将会是怎样一个局面，但是在电子游戏发展的初期，女性制作人很难受到众人的关注。

《River Raid》（运河大战）制作人 Carol Shaw 和《Centipede》制作人 Dona Bailey 可以说是电子游戏历史上最早出现的女性制作人。时至今日，她们为电子游戏发展做出的贡献依然会被忽视，然而她们创造的历史不容小觑。

斯特朗国家玩具博物馆的世界电子游戏名人堂宣布将在 2018 年 9 月举办展览，希望将那些被遗忘的游戏制作先驱们带到聚光灯下，引起人们的关注。斯特朗博物馆进行的"游戏行业中的女性研究"项目负责人 Shannon Symonds 说 ："作为历史学家，我的目标就是将行业历史的细枝末节公之于众。女性游戏人在产业发展过程中做出了诸多不为人们所知的贡献。"尽管她们默默无闻，Shaw 和 Bailey 依然为之后的女性游戏开发





▲Carol Shaw和她的作品《运河大战》，这是纱迦的启蒙游戏，当时国内称其为"加油飞机"。



▲《太空侵略者》的游戏画面。正是这个与汽车显示器使用了相同的微处理器所产生的画面激励了Bailey投身于游戏制作事业。

者铺平了前进之路，并用真真切切的作品为行业带来了巨大影响。

Shaw 和 Bailey 起初都不曾想过自己会和电子游戏结下不解之缘。Bailey 还曾笑着说："我从来没想过自己会和电子游戏有所关联。"在朋友给她推荐《太空侵略者》之前，Bailey 甚至都没有接触过电子游戏。Shaw 也是因为偶然的机会玩到了街机游戏，并在 RadioShack 为自己购买了一款类似于《Pong》的游戏。这是早期她们与电子游戏之间屈指可数的关联。

在此之后，二者都选择了踏上游戏制作之路。Shaw 放弃自己原有的专业转向学习电气工程和计算机科学，并在毕业后进入了 Atari 的家用机研发部门工作。Bailey 一开始则是在汽车零件制作商 GM Delco 做程序员，在那里学会了通过微处理器创建汽车视觉显示器，在接触到《太空侵略者》后便下定决心进入 Atari 工作。Bailey 说："当时我想，这是能够将我花费两年时间学到的技术应用于实践的地方，一定是的。"

虽然都热衷与电子游戏事业，两位女性在 Atari 的经历却完全不同。



▲《运河大战》。Shaw第一次尝试制作动作游戏，该游戏也成为动视公司早期的成功作品之一。

在小小的家用主机部门，程序员的工作相对独立。据 Shaw 所说，"那时候的游戏开发更像是个人展示。一个人要完成所有的代码编写，其他人只是提供一下创意，严格来说更像是一个人完成所有事情。"她后来还参与了 Atari2600 主机的开发，专门负责图像处理和编程部分。之后，她不断重复着提出游戏创意，为游戏编写代码，制作图像等工作。在后来的工作经历中，她于 1982 年离开 Atari 加入动视公司。在这里 她制作了《运河大战》，该游戏也被认为是 Atari 家用主机平台上最好的游戏之一。

与此同时，Bailey 当时在 Atari 却不是很受欢迎。"一开始公司就有一部分人不支持雇佣女性，基于这一点，我是当时投币系统研发部门唯一的女程序员。很多人都认为开发游戏是男人的专利，而且这样的现状并不需要改变。"幸运的是，后来 Bailey 被选中进入《Centipede》制作组，作为惟一的程序员，她需要负责游戏的图像、编程、音效等等一系列工作，团队并没有为其带来多少归属感，而 Bailey 就在这样的工作环境中一直坚持着。当被问及为什么选择坚持待在这样不友好的环境中时，她说："我热爱这份工作，而且我一直认为我能够将自己掌握的技术应用于某种东西，我把这看做是一种艺术。在这样的环境中我一直不断反击，虽然没有太大用处，但我一直坚持着。"

成功之外，两位女性游戏制作人也没能抵抗住 1984 年产业危机所带来的冲击，纷纷离开了电子游戏行业。

游戏产业迅速发展，只有不断回望才能了解游戏制作先驱们所做出的努力，那些在她们所处的时代不被关注的游戏人们不应该被历史所抛弃。了解历史，是对她们的尊重，更是对未来游戏产业发展的一种激励。

很多人都认为开发游戏是男人的专利，而且这样的现状并不需要改变。


▲如今年事已高的Dona Bailey和她的杰作《Centipede》的合照。

《星球大战 战斗前线Ⅱ》制作组将与卢卡斯影业联手打造完美游戏剧情

通过多方合作努力打造的游戏细节势必能够经受起严格的检验



▲卢卡斯影业。

EA 与卢卡斯影业等多家公司联手打造的《星球大战 战场前线Ⅱ》日前正式亮相，随之还公布了许多与游戏相关的细节。游戏总监 Mark Thompson 和卢卡斯影业故事团队的 Steve Blank 在《星球大战》的庆祝活动上也详细为粉丝们讲述了许多玩家关注的内容。他们称会创作一个关于后绝地武士时代的《星球大战》故事，Luke Skywalker 也会被写进故事中，还讲述了备受关注的角色"Iden"在整个游戏中会有怎样的故事。

《星球大战 战场前线Ⅱ》的制作可以说是多方加盟，这样的合作无疑也会遇到诸多困难。游戏总监 Mark Thompson 说："整个游戏项目的开发方向主要还是由 EA DICE 公司决定，我们让自己公司的工作室员工以及专业团队为各方力量提供援助，以便能够制作出大家想要的游戏。"

游戏名称叫做《战场前线》，所以制作组在开发之初便将重点放在"士兵"上，并且通过各种方式了解符合游戏的故事类型，来为游戏中的"士兵"们创作内容丰满的故事。"许多类似的故事都



▲《星球大战 战场前线Ⅱ》

有自己的核心和故事风格，在经过全面的了解后，我们整理了一些与‘士兵’相关的故事内容，并拿到卢卡斯影业进行沟通。我们就像为了完成某项家庭作业一样。”

Steve Blank也说："从我们的角度来看，Mark他们真的做了很多准备。他们在前期对我们之前做出的东西进行了全面的了解，并对故事创作提出了很多有用的建议。他们直接表达了想要讲述怎样的故事，希望从哪个角度来讲述故事。这是我们能够顺利合作的基础。”

在制作的过程中，几乎每个参与的工作室中都有《星球大战》的忠实粉丝，他们都希望能够做出让玩家感觉无比真实的作品。据Steve Blank说，“我们的创作几乎都考虑到了粉丝的角度，然后与游戏制作团队日复一日的沟通协商，最终由故事团队创作出内容细节。”经过多方合作，所有的游戏细节也都能够经受得起严格的检验。Steve还说："通过大家的合作努力，我们创作出了能够直观感受到的《星球大战》游戏作品。游戏中的每一个代码，每一个角色，每一种能力，每一款武器，每一款飞船以及所有的一切，都是大家合作的结果。”

当被问及为什么将故事背景设置在绝地武士的没落到原力觉醒期间的30年间时，Mark说，关于“旧三部曲”和“新三部曲”之间发生的故事，目前已经有一些小说了 然而却没有“视觉”作品。“这似乎是一个空白，对我们来说也许是一个做出与众不同的东西的好时机，或许能够开拓新领域。”

对于Luke Skywalker这个角色的处理，Steve说："从创作的第一天开始，我们就清楚对于这些被人们熟知的故事角色需要有所创新，还有更多的故事需要去发掘。我们希望在故事中能够与经典的老牌角色有所互动，但由于之前《星球大战 战场前线》作品奠定的基础，我们也希望能够创作出新东西取代这些角色。”在角色的选取上，Steve和Mark花费了颇多时间，不仅从“他们是谁”的角度来考虑，更是从故事的整体出发，让角色更鲜活。

在新游戏中，玩家将扮演Iden经历整个游戏旅程，而Iden的故事也围绕从绝地武士的没落到原力觉醒期间的30年间展开。作为为帝国而战的反派人物，Iden的角色刻画十分重要。Mark说："我们并没有试着构筑每一个人的想法。出发点不同、理解和想法也会不同。帝国中的每一个人不一定都信仰同样的东西，每个人都有属于自己的对帝国的看法，无论支持还是反对，都无法定论是对还是错。如果从另一面去构想一个帝国势力角色的视角，你就会发现也许一个暴风兵也会有许多故事。当他们摘掉头盔变成更加真实的人，或许能够理解他们的立场了。这也是我们非常感兴趣的一个出发点，从这里探索新的角色和故事。Iden便是在这样的考量之下设计完成的。”

在制作的过程中，几乎每个参与的工作室中都有《星球大战》的忠实粉丝，他们都希望能够做出让玩家感觉无比真实的作品。



《COD》回归二战了，你要怎么办



《COD》终于不出所料、毫无意外、众望所归地回归了二战。而且不光回归二战，就连这代的副标题都直接采用了“二战”。动视拨乱反正的心情之急迫，可见一斑。这样在《COD 战火世界》，也就是俗称的“COD5”之后 9 年，“COD14”在绕了一个大圈后，终于又回到了系列成名的二战世界。

从二战到未来战争的轮回

从 2003 年的《COD》首作开始，直到 2007 年的《COD4 现代战争》，系列的 6 部作品全部是以二战为背景。玩家对此也是十分买账，只有少数声音表示二战已经过时。《COD2》推出之前，动视便决定由 Treyarch（简称 T 组）制作《COD3》，并且今后将保持每年一部正统作品的速度。Infinity Ward（简称 IW）对此十分不满，但也没有办法，不过充裕的时间也让他们有时间去思考下一部作品，最终他们决定在《COD4》中采用现代背景。当这个消息公布时，引发了大量玩家的不满，为平息这些死忠的愤怒，动视不得不提前透露由 T 组制作的《COD5》依然将讲述二战的故事。接下来的事情大家都知道了，《COD4 现代战争》成为了震惊全世界的史诗大作，对二战题材的迷恋瞬间被玩家抛诸脑后。结果这下尴尬的反而是还在二战里奋斗的 T 组了，不过《COD 战火世界》（即《COD5》）的素质依然出色，只是联机部分多为照搬《COD4 现代战争》有些让人诟病。

在《COD 战火世界》之后，除了少数作品的部分关卡外，系列再也没有回归过二战。时过境迁，随着 IW 精英出走，T 组反而成为《COD》的扛旗者，而俗称“大锤组”的 Sledgehammer 也从外包转为了系列的正式开发商。或许是《现代战争》中塑造的高科技武器过于抢眼，此后当系列每次遇到瓶颈时，都会想着以更高科技的武器来吸引玩家，于是故事背景也逐渐从现代到近未来，到了最新的《COD 无限战争》中终于发展到了地球和殖民地之间的宇宙战争。然而和家喻户晓的二战相比，这些虚构背景的未来战争显得十分单薄。而且不管是哪个年代，玩起来都是差不多的感觉。如今以二战为背景的正统作品只有 4 部。如今以现代和未来为背景的正统作品已经达到了 9 部，审美疲劳的玩家要求回归二战也是可以理解的。



为什么是14

其实早在《COD 幽灵》时代，玩家群中就已经有回归二战的要求。而动视高层在 2014 年就表示过会考虑回归二战的要求。那么为什么偏偏是从“COD14”开始回归呢？这里可以用销量说话。

根据 VGChartz 的数据，2013 年的《COD 幽灵》4 主机版的销量是 2645 万，2014 年的《COD 先进战争》4 主机版的销量是 2173 万，2015 年的《COD 黑色行动Ⅲ》4 主机版销量为 2595 万。而 2016 年的《COD 无限战争》，也就是目前系列最新的一作，销量有多少呢？答案是双主机版 1136 万。当然，《COD》在欧美是长卖型作品，这个数字肯定不是最终销量。但从这一作开始系列销量出现严重下滑已是不争的事实。

从《COD4 现代战争》开始，“《COD》系列”逐渐成为一个现象级的顶级大作，不仅销量动不动就突破 2000 万，而且还能保持每年一作的速度，这个成绩是绝大部分游戏终其一生都无法达到的。不过有关系列的差评也是越来越多，凡是在有玩家评分的网站上，“《COD》系列”最新几作的评分从来没有高过。这其中固然有一些专业黑，但也确实有不少玩家是真心不满。不过差评归差评，从销量不难看出，玩家对其还是十分买账的。有中国玩家将《COD》比为春晚，一方面因为它是每年必玩的大戏，另一方面则是因为它和春晚如今的口碑十分类似。不过这些不满在日积月累之下，终于在《COD 无限战争》时爆发出来。正好当时 EA 的《BF1》高调回归一战，赢得了满堂彩，这导致《COD 无限战争》的首支预告片成为 Youtube 上差评第二多的视频。面对外界的质疑，动视高层当时还稳坐钓鱼台，但如今面对大幅跳水的销量已是坐不住了。为了挽回玩家的信任，回归二战可以说是最好的选择。

有多少爱可以重来

如今《COD》顺应民心回归二战，是否代表系列销量再次回归两千万级别呢？我的看法是不一定。玩家的不满表面上看来是系列不肯回归二战，实际上是对动视过度压榨游戏剩余价值的抗议。一年一作的政策不必多说，当初《COD4 现代战争》开创的新联机玩法全球风行，动视就逼迫 T 组在《COD 战火世界》照猫画虎，结果在二战时搞出红点镜、UAV 等黑科技。后来风水轮流转，T 组翻身作主人，特别是丧尸模式红极一时，于是动视就要求在所有作品中都增加丧尸模式，搞出了不伦不类的动力服丧尸（《COD 先进战争》）和迪斯科丧尸（《COD 无限战争》），《COD 二战》也确认会有丧尸模式。而对于一些不算成功的尝试，动视大刀阔斧地直接砍掉，像《COD 幽灵》的故事都没有讲完，但之后再也没有续作，试问两千万玩家能满意吗？反观《COD 幽灵》的灭绝模式虽然初期评价不高，但在多次更新后可玩性已经颇为不俗，最终仍像“《现代战争》系列”的特别行动模式一样销声匿迹。

而更大的问题在于，整个系列可以说是一直在吃老本。战役模式直到今天仍是好莱坞大片风格，只是客串的明星越来越大牌。系列最成功的多人联机模式自《COD 现代战争 2》之后，就没有本质上的变化。相对的，IW 的精英出走后成立 Respawn 工作室开发了《泰坦天降》，《COD》才赶紧在《COD 先进战争》中加入了一些与之抗衡的要素。竞争对手很早以前就能实现的特色元素，如场景破坏、大型载具、超大型团队战，至今系列也不去实现。只能说，当年的 IW 实在太厉害了，以至于它的后继者直到今天仍不能跳出它画的圈。



虽然整个“《COD》系列”看上去问题重重，但相信大部分玩家都会在 11 月专门划出一些时间来体验《COD 二战》。如果你喜欢它，那不必说；如果你讨厌它，不玩玩你怎么开骂呢？别看我在上面喷了两千多字，如果你问我怎么看今后的《COD》，我会毫不犹豫地说：当然是原谅它啦！

国行天下 LICENSED NEWS

栏目主持：余烬

前段时间一直有国行版 PS4 Pro 会近期公布的消息，但等了一个月依然没动静，倒是看到了《最终幻想 15》的第一个剧情 DLC“古拉迪欧拉斯章”同步上线的消息，也算是一件高兴事。

索尼和微软已经进入中国好几年了，而顽固的任天堂依然没有什么动静。虽然近段时间的《火焰纹章回响 另一位英雄王》中也包含了官方中文，但什么时候国内玩家能够玩到任天堂的国行游戏啊！我还等着能在这个版块中写写任天堂的各种消息呢。

随着音乐尽情摇摆 《舞力全开2017》于4月28日上市

如果你想和你跳广场舞的母亲一起在 PS4 或者 XOne 平台游玩一款游戏，那么“《舞力全开》系列”一定是最好的选择，说不定还能培养出该系列的又一位忠实粉丝。

育碧中国在近期宣布，旗下最畅销的体感音乐游戏最新续作《舞力全开 2017》将于 2017 年 4 月 28 日正式登陆国行 PS4 以及 Xbox One 平台，售价为 199 元人民币。

作为一款随着音乐尽情摇摆的游戏，游戏收录了哪些歌曲相当重要。本作共收录了 41 首最新的热门金曲，除了 Justin Bieber 的《对不起》、Fifth Harmony Ft. Kid Ink 的《值得》和初音未来的《蔬菜汁》等脍炙人口的热门曲目外，还包含了两首中文歌曲：黄路梓茵的《腿之歌》和谭咏麟的《卡拉永远 OK》。

除了诸多可以一起摇摆的歌曲外，本作可供游玩的模式同样不少：

●跳舞机模式：外星人将玩家绑架，并要求玩家不断跳舞为他们的飞船充电，从而能够回家。每个跳舞机都包含了 5 种短小而独特的舞曲风格：弗拉明戈（Flamenco）、查尔斯顿舞（Charleston）、



芭蕾（Ballet）、哈卡舞（Haka）和法国康康舞（French Cancan）。

●流汗模式：选择或者随机一首歌曲，之后便来进行一次酣畅淋漓的舞蹈。挥汗如雨才是尽情摇摆后的表现！

●舞力全开机器：是单人独舞还是双人共舞，亦或者是群魔乱舞？在该模式下，一旦玩家随着音乐摇摆起来，就是停不下来的舞力全开机器。

●任务模式：单纯的摇摆是无法提升我们的舞蹈技艺的，挑战游戏中的各种舞蹈任务并针对性的训练才是提升舞蹈技艺的最好方式。

使用 PS4 或 XOne 提供的体感装置进行舞蹈当然是本作最好的游玩方式，但如果你没有购入这些体感装置也没有关系，拿起你的手机就能摇摆起来。iOS 和安卓智能手机可以通过加强后的“舞力全开控制器”APP 与游戏主机连接，从而将手机变为游戏的控制器。在进行舞蹈时，只需将手机紧握在手中，并跟着游戏中的提示进行相应动作即可。

请务必注意，使用手机进行舞蹈时，可千万要将掌中的手机握紧了，或者绑上一根安全保护绳，不然就等着手机飞出去的华丽瞬间吧。



任天堂在大陆注册了“超级马力欧 奥德赛”的中文商标

从《精灵宝可梦 太阳／月亮》开始，任天堂可以说是越来越重视中文化了，最近的《火焰纹章 回响 另一位英雄王》同样是推出了官方中文版。还有玩家在近期发现，任天堂在中国大陆为旗下的 NS 游戏《超级马里奥 奥德赛》注册了简体中文的商标“超级马力欧 奥德赛”。不少任天堂的忠实粉丝们开始惊呼：难道老任是准备进入中国市场啦？

超级马力欧 奥德赛

其实，任天堂之前就在大陆注册了不少游戏的商标。以“《精灵宝可梦》系列”为例，就有 NDS 平台的《精灵宝可梦 心金／魂银》、3DS 平台的《精灵宝可梦 X/Y》和《精灵宝可梦 欧米茄红宝石／阿尔法蓝宝石》、手机游戏《精灵宝可梦 GO》，而这些游戏到目前为止均没有在中国上市，除了《精灵宝可梦 GO》在之后有追加中文补丁外，其他几款游戏甚至都没有中文。

不难想到，任天堂在大陆注册“超级马力欧 奥德赛”这一商标的主要目的是防止侵权。之前有注册过的“超级马力欧酷跑”和“超级马力欧银河”也是这个道理。

当然，对于任天堂的粉丝而言，自然是希望任天堂的最新游戏主机 Nintendo Switch 能够进入中国，并让玩家们玩到国行版的《超级马力欧 奥德赛》。在索尼和微软进入中国之后，国内玩家购买国行正版的意识已经在这几年被培养出来了，玩家们对于国行游戏最担心的其实还是本地化和同步发售的问题。而任天堂的诸多全年龄游戏在国内审核时其实有着不少天然的优势，这就已经为任天堂进入中国创造了不少有利条件。

我们也只能期盼着在未来的日子里任天堂能够真正地来到中国，并为中国玩家带来国行的 NS 主机和游戏。



文 古林&果汁 美编 咕噜

打造多元化的游戏世界

SIE香港传媒预览活动

因优秀的故事叙述与独特的世界观而大受好评的《尼尔 自动人形》于4月27日正式推出官方中文版。以此为契机，SIE香港在4月21日面向媒体举办了一场堪称多元化的游戏预览活动。会上提供了共计7款游戏的试玩台，类型各异。除了"主角"《尼尔 自动人形》外，还有同日推出的《夏日课堂 宫本光》中文版以及《偶像大师 灰姑娘女孩 鉴赏革命》。

最让笔者感到惊喜的是，我们居然在会场上提前玩到25日发售的惊悚动作游戏《逃生Ⅱ》的开头部分。本作的恐怖度相比前作有过之而无不及，四处徘徊的敌人让人心惊胆战，更新增了潜水等新的逃生方式，恐怕拿到本书的各位读者早已一睹本作的真容。

除了上述几款作品外，会场还提供了几款目前尚未发售的作品。其中包括预定在6月1日推出的《铁拳7》、6月20日的《神明战争 跨越时空》中文版与5月16日的VR专用射击游戏《遥远星际》。下面将为大家介绍一下活动的盛况与三款作品的相关内容。

■VR专用游戏《遥远星际》与《夏日课堂 宫本光》的同捆版。



■现场提供了7款游戏的试玩台，在《逃生三部曲》的试玩台可以实机游玩《逃生Ⅱ》。


■《尼尔 自动人形》相关产品的实物展示。



格斗大作登陆家用机

《铁拳7》

作为“《铁拳》系列”的最新作，本作使用 UE4 引擎开发，画面表现力和特效效果都提升了几个档次，必杀技的效果也相当酷炫。家用机版相对街机版增加了 6 名新角色，造型涵盖帅气、美丽和搞怪的类型，玩家一定能找到合口味的机体。试玩的时候特意以双人对战的形式试玩，拳拳到肉的格斗手感确实令人惊叹。

活用高低差与角色AI征服对手

《神明战争 跨越时空》中文版

经历多次延期的《神明战争 跨越时空》是一款相当典型的回合制战略角色扮演游戏。在箱庭式的 3D 地图上，我方需要注意的不光是移动攻击范围，还有高低差、跳跃力等多种考虑因素。女主角辉耀使用远距离的弓箭，只要占领高处就能击中更远的敌人。秽值则是通常所说的仇恨值，秽值越高，越容易被敌人盯上。角色职业与技能树也都是 SRPG 常见的要素。遗憾的是战斗节奏较慢，但玩家可以直接给角色指定 AI 倾向，自动采取相应的行动。

真实的持枪射击

VR专用射击游戏《遥远星际》

本作的试玩配置了射击控制器，可以说这款游戏的精髓就是利用射击控制器来游玩。这款外设周边的功能一应俱全，有方向键、扳机键以及供换弹或者投掷手榴弹使用的各种键位。控制器前端内侧的摇杆可以进行移动，玩家只需移动头部便能调整视角。

射击方式非常简单，只要拿起射击控制器再扣下扳机便能进行射击了，直接举枪对准敌人发炮即可。游戏过场很有临场感，就像是玩家自己真的拿起枪射击一样。游戏画面的清晰度达合格水准，在试玩版中仅登场了种类相似的小、中和大型虫系怪物，中型怪物的攻击可以一击秒杀玩家，大型怪物的登场十分有魄力，但在开打之前试玩 DEMO 就结束了，让人期待这种 BOSS 在正式版中要如何攻略。游戏整体氛围有些类似《失落的星球》，在试玩中还碰到了过场剧情，沉浸感相当优秀。对于这款作品，惟一感到别扭的便是其缓慢的移动速度，但考虑到 VR 游戏容易引起眩晕，这恐怕也是对应的预防措施之一。




■射击控制器前端内侧的局部细节。





PS4 / XOne	
掠食	Bethesda
Prey	主视角射击 美版
2017年5月5日 本地1人	无对应周边
售价为PS4、XOne：59.99美元	

本作原为2006年的《掠食》续作，由《掠食》（2006年版）的开发组Human Head Studios开发制作，故事延续一代。然而在2014年时《掠食2》惨遭取消之后。系列新作的开发工作由曾开发过"《冤罪杀机》系列"的Arkane Studios负责，更名为《掠食》的本作故事也不再延续一代。按照官方的设想，本作与其说是2006年版《掠食》的续作，倒不如说是1994年经典游戏《网络奇兵》（System Shock）的精神续作。那么接下来就让我们来看一看本作到底是什么样的吧。

文 三日月 美编 Juxi

架空历史下的2035年

本作的故事发生在2035年，然而这个"2035年"却和我们所处的世界不太一样。在本作的时间线里，前美国总统约翰·F·肯尼迪并没有在1963年的刺杀中死去，美国的太空探索计划在他的领导下顺利且迅速地进行着。

在探索太空的过程中，美国人发现了一种外星敌对生物，他们将其命名为：堤丰。为了对付这个人类共同的敌人，也是为了研究这个未知物种，美国和苏联这两个在当时世界上最强大的集团联合在了一起，捕捉了堤丰的活体，并在近月轨道上建立了大型空间站"塔罗斯一号"对其进行研究。

而随着时间的推进，苏联就和我们的历史一样，逐渐衰退并最后解体。美国获得了空间站的控制权，而对堤丰的研究也大大推进了科技的发展，人类的大脑得到了进一步的开发，其潜能也被进一步地被激发了出来。人类拥有超乎常人的智力甚至是"超能力"也不再是梦。



"堤丰"一词的由来

Typhon，也就是现代词语"台风"一词的词源，古希腊神话中象征风暴的泰坦。和希腊神话的很多"大神"一样，他同样是一个善于"播种"的厉害角色，和"人形播种机"宙斯的子嗣多为诸神不同，希腊神话中众多知名的妖魔鬼怪，诸如九头蛇海德拉、地狱犬刻耳柏洛斯以及喜欢问问题的斯芬克斯都是他的子嗣之。

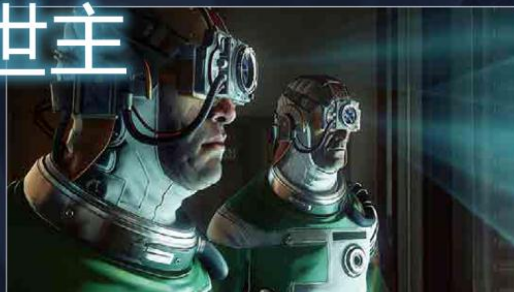


"被选中"的救世主

玩家在本作中将扮演摩根·余（Morgan Yu，性别由玩家选择）。说到余家，那可是相当的了不起。塔罗斯一号在之后的发展中，其控制权以及管理权逐渐从政府转移到了名为"交运之星"（TranStar）的大型企业手上。你的哥哥，亚历克斯·余（Alex Yu）是这个企业的CEO。

不过有关注过本作，且记忆力不错的玩家读到这里的时候已经渐渐发现了其中的矛盾。在本作的首段预告中，玩家不难发现当主角刚刚醒来时，时间是2032年3月15日，然而本作的故事却是发生在2035年。很明显，故事的时间和主角所认知的时间并不是一样的，而这其中所隐藏着的未知和阴谋将会在游戏中等待着玩家。

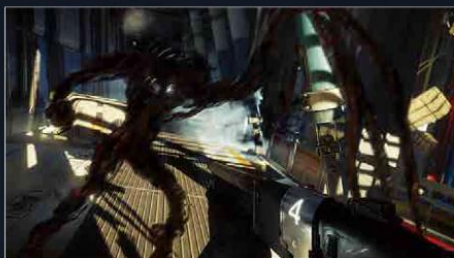
本作的故事发生在塔罗斯一号，此时的空间站已经由于堤丰的逃脱而陷入封锁，大部分成员要不死掉要不就藏了起来。而作为主角的玩家也异于常人，出色的行动力以及能同时操作多种超能力的独特天赋使得主角成为了这个空间站上人类抵抗堤丰的惟一希望。考虑到堤丰一旦逃出空间站，地球也难逃其手，主角被称为"救世主"一点也不为过。





▲由于空间站起初是由美苏合作建造的缘故，塔罗斯一号的建筑风格糅合了多种文化风格。

从思想开始侵袭

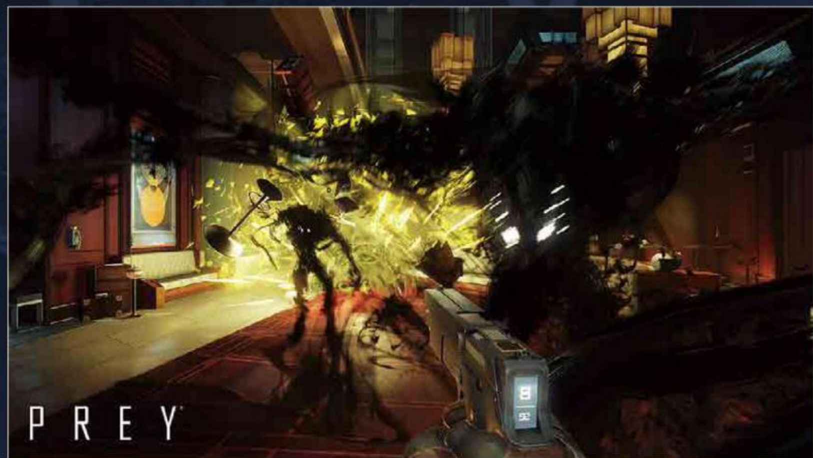


本作的敌人“堤丰”相当特殊，它们“杀死”人类的方法与其说是从物理层面上的直接伤害，倒不如说是截然相反。它们会先侵蚀掉人类的大脑，控制他们的思维，然后逐渐控制整个身体，并使其变成一个个“蛹”并最终“孵化”成更加接近于人形的生物。

和一般生物不同，本作中大部分敌人并没有“大脑”，它们的行动仿佛都是听命于“母体”，思考方式更像是“集体思维”。它们的存在也不局限于物理形态，部分“堤丰”个体除了能影响人类的思维以外，它们还拥有着拟态或者改变物体物理性质的能力。

双刃剑一般的超能力

和同类游戏类似，玩家需要在游戏寻找“升级点”来获得以及升级自己的能力，在本作中它们被称为“神经模组”(Neuromod)。值得注意的是，在本作中玩家使用的能力很多都是来自于敌人“堤丰”。对于拥有集体意识的提丰来说，身为异类的玩家就像是存在于它们中的“病毒”。每当玩家升级或者使用这些能力时，它们都会意识到玩家的存在，并像人类的白细胞开始尝试“消灭”玩家，而在本作中扮演这一角色的就是强力敌人“噩梦”(Nightmare)，这种强力的敌人会随着玩家解锁的能力增加而开始追捕玩家。



并不孤身作战的救世主



在塔罗斯一号上除了主角，还有很多生还者，玩家会在游戏过程中遇到他们。他们有的会推动故事的发展，也有的人会给玩家提供帮助。玩家在游戏中还会遇到很多抉择，例如你会不会去拯救某个 NPC ？会不会为了抵抗敌人而安装更多的超能力，即便这会使你离“人类之身”越来越远？除了抵抗外星敌人外，玩家还需要寻找隐藏于自身深处的真相 ：自己实际上是谁？自身的超能力从何而来？一直跟自己联系的“一月”到底是谁？



存在于现实与大脑中的军火库

和师出同门的《冤罪杀机》以及“看起来有点像”的《生化奇兵》系列类似，在本作中玩家的战斗方式也是实体武器结合各种奇怪的超能力。武器的种类有很多，除了大部分玩家都熟悉的扳手、手枪、霰弹枪等外，还有可以把敌人变成黏土或者直接生成黏土的黏土枪 (GLOO Cannon) 等其他奇奇怪怪的“武器”。



除了武器外，玩家还有其他可以帮助自己战斗或者探索的“小道具”，例如可以把一定范围内物资还原成原材料的“循环炸弹”(Recycler Charge)以及可以扫描敌人的“心理视镜”((Psychoscope)。

当然，在本作担当主角的还是各种“超能力”。本作的能力分为两大类共 44 种，前者为玩家更容易理解的“人类能力”，其中包括骇客、防御力、维修、枪械攻击等，简单来说就是能提高角色自身能力。虽然听起来没有超能力那么玄乎，但却能给玩家的游戏过程带来最直接的影响。



后者则是“外星能力”,也就是超能力 其细分为三大类 ：能量、变体以及心灵感应。其中能量倾向于各种战斗系技能，例如能直接杀伤敌人的发电能力以及各种降低属性伤害的辅助技能。变体则是以回复以及支援的技能为主，从回复 HP 到将人类尸体变成为“堤丰”来为自己而战。而心灵感应则是以控制敌人以及各种被“堤丰”附身的机器为主，作为一款敌人攻击很多时候针对的是玩家精神的游戏，这项技能树还有不少能增加玩家该项防御力的辅助技能。



▲本作武器的弹药剩余都会直接显示在武器上，临场感十足。



截至 2017 年第一季度，《仁王》全球销量以突破百万大关，一跃成为了 Koei Tecmo 的一线 IP。随着《仁王》的成功，后续的更新服务以及 DLC 也紧锣密鼓的进行着，不仅前段时间免费更新了一波超高难度任务，第一弹 DLC 也将和 PVP 模式一同于 5 月 2 日推出。

文 六等星 美编 Juxi

仁王		Koei Tecmo (PS4)
NIOH		动作角色扮演 ｜ 中文版
2017年2月9日	本地1人、在线2人	无对应周边
售价为428港币		

剧情新章

天下一统的起始

早在游戏发售之初，官方便泄露出伊达政宗的宣传图片，暗示着第一弹 DLC 的剧情将与其有关，而细心的玩家们也可以在本篇中“女王之眼”关卡的 CG 动画发现伊达政宗、真田幸村交战，威廉察觉到服部半藏有危险而重新登上前往日本的商船的动画，再配合官方最近修改过的后两弹 DLC 名称“义之后继者”、“元和偃武”来看，估计三弹 DLC 剧情都将围绕着战国历史上著名战役“大阪之阵”展开（这真的不是一个剧情强行卖三份吗？）。







CV: 高桥宏树

伊达政宗

伊达氏第十七代家督，由于小时候生病而右眼失明，被人称为“独眼龙政宗”。游戏中仍将佩戴夸张的月牙头盔，手持双刀现身战场。而且伊达政宗也是目前《仁王》中惟一一名拥有双守护灵的武士，分别为青龙与滑头鬼。



片仓重长

伊达政宗的左臂右膀，片仓景纲的独生子，乃东北名将，与立花宗茂并称为战国最后的两大名将，拥有丰富的实战经验以及高超的武艺技巧，通称“小十郎”，同时还是当时天下第一美男子。不过从官方如今的情报来看，似乎并没有庇佑的守护灵。



CV: KENN



伊达成实

伊达家名将，同时也是伊达政宗的表弟。二人从小便出生入死，之间感情可见一斑。游戏中伊达成实的右手因大火负伤，而被坚硬铠甲的所包裹，仅用左手挥舞着一把大太刀进行战斗。



CV: 中田让治

新要素全面追加

新关卡 雪原之城

第一弹 DLC 的舞台将放在日本东北地区，并增加 3 个场景供玩家探索，分别是青叶城（现仙台城）、中尊寺、远野。与本篇中的本能寺关卡“冰”的风格不同，这些场景更加强调“风雪”这个主题。并且除了堆满积雪的建筑外，怪物和人物的服装也会加入蓑衣的元素，室外也可能会对应增加风雪天气。


远野


青叶城


中尊寺

新武器 大太刀

官方公布的宣传图中，威廉手持的武器——大太刀，也将是本弹 DLC 的新增内容。大太刀将兼备攻击距离与破坏力两个特点，在复数敌人的场合中会显得非常好用。帅气长刃武器想必也将满足不少巨剑爱好者的口味。

新敌人 辘轳首







在 DLC 中，从青叶城开始便会出现名为辘轳首的新敌人，传说中的长颈妖怪，也被称为“飞头蛮”。游戏中的辘轳首将会使用头颅和冷兵器配合进行全方位攻击，修长的脖子还会使用投技将武士绞杀。

除了全新的敌人外，此前出现过的敌人也会由于东北地区的风雪增加亚种属性，例如冰属性的妖鬼以及蓝色皮肤的独眼鬼。

震惊！威廉终于可变成女儿身

整个更新中最大的惊喜莫过于此，玩家盼星星盼月亮的女性幻化将会随着 DLC 一同推出，阴阳师阿福、锻造屋千之留、阿胜、立花闾千代都将作为可幻化的对象。





新模式 多人对战

随着 5 月 2 日的更新，除了增加的 DLC 内容，所有玩家还会免费增加多人对战模式。该模式下玩家可以选择 1V1 或者 2V2 两种类型进行对战。对战的地点将会以修行场中的道场作为舞台，不过似乎并不支持入侵式的多人玩法。





2015年的《星球大战 战场前线》让众多星战爱好者见识到了一个好的星战题材游戏该怎么做，不一定需要玩家边挥着光剑边高喊“愿原力与你同在”，从一个小兵的角度来体验星战宏伟的世界观以及激烈的战场也是一个不错的选择，而扮演电影里的人气角色在战场上厮杀也足够让各位星战爱好者们热血沸腾。那么相比前作，续作《星球大战 战场前线Ⅱ》又有什么新的变化呢？下面就让我们来看一看吧。

文 三日月 美编 NINA

PS4 XOne

星球大战 战场前线Ⅱ		EA	
Star Wars Battlefront Ⅱ		主视角射击	美版
2017年11月17日	本地1人，在线2~40人	无对应周边	
售价为PS4、XOne：449港币			

横跨30年的单机剧情

本作与前作最大的变化之一，便是本作将加入单机剧情模式，而且故事的时间跨度长达30年。对于不太熟悉《星球大战》历史的玩家来说，可能会有个疑问 ：《星球大战》的世界里，这30年发生了什么？从电影的角度来说，本作的故事将从《星球大战3 绝地归来》（Star Wars: Episode VI - Return of the Jedi）开始，并将包括2015年电影《星球大战7 原力觉醒》（Star Wars: Episode Ⅶ - The Force Awakens）的剧情。

在《星球大战3 绝地归来》中，帝国失去了他们的皇帝希夫·帕尔帕廷。在群龙无首的情况下，帝国节节败退，义军获得了胜利，建立了新共和国并和帝国签署了和平协议。但实际上帝国的残余势力并没有放弃他们的野心，他们在银河系的未知区域秘密扩军，并建立了一支名为“第一秩序”的秘密军队。

新共和国并没有意识到帝国的复苏，系列重要角色之一的莱娅·奥加纳公主决定建立一支私军，用以监视以及对抗第一秩序，接着便是电影《星球大战7 原力觉醒》的剧情。而本作的剧情，正正是发生在这一段时间内。

地狱中队

这个中队在星战故事里是第一次登场。按照故事设定，在被起义军偷取到死星的设计图，并直接导致第一个死星被摧毁（《星球大战 1 新希望》的剧情）后，帝国为了避免悲剧重演，设立了地狱中队来渗透作战并派遣他们去消灭索·格雷拉游击队的残余势力。值得一提的是，本作前传的官方小说《地狱中队》将于今年 7 月 25 日发售，故事发生在《星球大战 侠盗一号》以及《星球大战 1 新希望》之间，游戏主角艾登·韦尔西奥将是小说的主要角色之一。



▲小说封面。



▲索·格雷拉曾在动画《克隆人战争》以及《义军崛起》出现过，图为电影《星球大战 侠盗一号》中的索·格雷拉。





无名士兵的复仇与救赎

和很多星战题材游戏不同，本作中玩家扮演的既不是绝地武士，也不是义军士兵，而是隶属于帝国的特战部队“地狱中队”（Inferno Squad）指挥官艾登·韦尔西奥（Iden Versio）。和常被星战迷嘲笑“枪打准一点义军早就灭了”的炮灰暴风兵不同，地狱中队是一支同时擅长空中以及地面战的精英小队。然而在恩多战役（《星球大战 3 绝地归来》最终战）中，还在地面战斗的艾登和她的战友们目睹了死星二号的毁灭，并见证了帝国的没落。在此之后，她和地狱中队的战友一起踏上了对义军的复仇之旅。

和电影里描绘的众多帝国反派角色不同，虽然身为帝国人，但艾登并不是一个帝国体制的盲从者。驱使她复仇的原因很大程度是源自于爱国以及作为帝国人的荣耀，而她的复仇之旅也注定不会一帆风顺，毕竟她的目标之一正是摧毁死星二号、杀死皇帝的最大元凶：天行者卢克。

跨越时间与空间的大战

和前作选择上还略显“留力”的英雄角色不同，本作将加入《星球大战》三个时间段（前传三部曲、《新希望》三部曲以及《星球大战 7 原力觉醒》）的众多人气角色，其中包括了尤达大师、死了又复活然后再死如此循环个不停的达斯·摩尔、《星球大战 7 原力觉醒》的大反派凯洛·伦以及女主角雷伊都会在本作中出现并作为可操作角色供玩家选择。

另外，本作的空战部分将不再局限于星球内部。本作的空战将延伸到外太空，玩家可以在广阔的太空中感受原作中磅礴大气的大型空战。



文 三味线 美编 咕噜

要说近期最受关注的任系"猛料"自然就是4月13日的任天堂网络直面会。NS已经发售一个多月，想必大家都十分关心接下来会有哪些新作登陆这个主机界新生平台上，而作为走过了好几个年头的老前辈3DS，又会有怎样的表现，是否还能证明自己仍旧宝刀未老呢？下面小编就为大家汇总一下本次直面会所公布游戏的相关情报。

Nintendo Direct

不藏不玩虚，任天堂实拳出击！

春季游戏直面盛会资讯汇总

3DS游戏情报

《Hey！皮克敏》

"《皮克敏》系列"新作，故事讲述了驾驶飞船的主人公欧利马不幸坠机到异星球并邂逅了一种神秘生物——皮克敏，为了返回故乡，欧利马要冒着被凶暴生物吃掉的危险探索这个星球，还得借助皮克敏的力量解开各种谜题，收集火箭的能源宝藏。本作将于年内7月13日发售，一同发售的还有全新的皮克敏amiibo。





《永恒绿洲 精灵与种人的蜃气楼》

由"《圣剑传说》系列"制作人石井浩一担任开发的新作RPG。故事舞台设定在只剩一块绿洲的沙漠世界，玩家要做的就是和水之精灵伊斯娜一同通过绿洲的层层考验，最终将绿洲发展壮大。本作将于7月13日发售。



《勇者斗恶龙XI 寻觅逝去的时光》

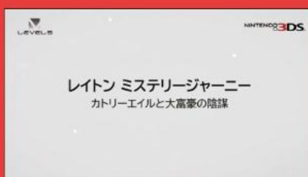
备受瞩目的日本国民级RPG正统作，玩家除了可以在3DS版本中自由选择3D与2D两种模式体验游戏外，还能畅玩利用擦肩通信机能进行的小游戏。本作预定于7月29日发售，全新的怪物、全新的地图、全新的战斗要素，JRPG爱好者不容错过。





《雷顿 神秘之旅 卡特丽艾尔和大富翁的阴谋》

本作原名为《雷顿女士 富豪王阿里阿德涅的阴谋》，改名后将于7月20日发售。游戏主人公是雷顿教授的女儿卡特莉，她擅长与父亲不一样的异想天开式推理，快速融入事件并高速解决谜题是这位新时代主角的鲜明特征。游戏收录的谜题皆属原创，延续"《雷顿教授》系列"的惯例，本作同样请来了多位知名的演艺圈明星担任声优工作。





《点心世界》

由Level-5制作的一款混搭了幻想与现代两种元素的协力动作RPG，画面充满童话色彩，不过也能看见手机、便利店这些现代物。游戏的关键物品是一种名叫“加拉”的小装备，在战斗中能变大对敌人施展攻击，种类十分丰富。本作预定于7月13日发售，另外与游戏同名的动画已经开播，感兴趣的朋友可以先看看预热。




《光辉物语 完美编年史》

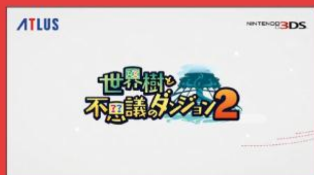
从NDS平台移植过来的经典RPG，主人公拥有穿梭时空的能力，为了将扭曲的历史重新修正而展开冒险。本作不仅追加了全新剧本，前作中未解明的谜题也会逐一得到解答，游戏预定于6月29日发售。





《世界树与不可思议的迷宫2》

融合了《世界树迷宫》世界观与《不可思议的迷宫》玩法的系列最新作，玩家可以捏出各种职业的可爱3D角色在迷宫中进行冒险，并且每走一步都会带来四周环境的变化。本作比前作新增了剑客、农夫、武僧、海贼、炼金术士这5种职业，全职业多达15种。本作的发售日为8月31日。




《真·女神转生 深邃奇妙之旅》

系列25周年纪念作，是2009年NDS平台上的《真·女神转生 奇妙之旅》的复刻加强版，本作在保留原版内容的基础上追加了新角色等诸多要素，号称拥有史上最深邃的恶魔体验，预定于今年秋季发售。





《大逆转裁判2 成步堂龙之介的觉悟》

以19世纪末的日本和伦敦为舞台的法庭逆转剧《大逆转裁判2 成步堂龙之介的觉悟》公布发售日为8月3日。另外4月17日还会放送纪念系列15周年的特别节目。





《大家一起！卡比猎人Z》

本作是一款支持4人协力挑战巨型敌人的动作游戏，玩家可以操作可爱的卡比在城镇中接受任务，从4种不同职业中进行选择并编成小队展开战斗。游戏支持单人游玩或是与朋友一同游玩，现已在eShop上供玩家免费下载。




《卡比吸收大作战》

以卡比的吸收能力为主题玩法的一款动作游戏，卡比可以在视野相比正统作更加广阔的3D地图上自由移动，吸取物品或敌人来施展喷射攻击。本作将于今年夏季开放下载。




《星之卡比》新作

除了前文提到的两部作品，为纪念系列25周年，任天堂还透露会有一款《星之卡比》的对战类新作将于今年冬季登陆3DS平台。



五款近期发售的新作



《火焰之纹章 回响 另一位英雄王》

发售日：4月20日

经典战棋类RPG《火焰之纹章 外传》的重制版，系列首部内置中文的作品。



《职业棒球 家庭竞技场 巅峰》

发售日：4月20日

增加新选手资料，还可以操作球队吉祥物进行比赛。



《龙珠英雄 究极任务X》

发售日：4月27日

角色与收录卡片的数量为系列之最。



《进击的巨人 死地逃脱》

发售日：5月11日

以《进击的巨人》为题材的脱出冒险类游戏。



《生存同盟》

发售日：6月22日

可以享受到壮大冒险与激烈战斗的群像剧RPG。

《塞尔达传说》amiibo

林克在“《塞尔达传说》系列”以往作品中出现过的3个形象的amiibo将于6月22日发售。



《任天堂全明星大乱斗》amiibo

以《任天堂全明星大乱斗》DLC形式登场的3名角色的amiibo，每名角色都有两种形象，发售日为7月21日。



NS游戏情报

《ARMS》

这款利用Joy-con体感来交拳对战的格斗游戏放出了大量新情报，不仅交代了游戏系统与玩法的方方面面，还直接演示了一场操作新角色的对战。本作即将在6月16日正式发售。



ARM性能

ARM就是角色装备在手臂上的拳头配件，有标准的拳套型、多发攻击追求命中的多弹型、刁钻角度突袭死角的弯曲型、释放致命一击的重量型等。

ARM的攻击附带各种属性效果，比如可以击倒对手的炎属性、放电麻痹对手的雷属性、以旋风吹飞对手的风属性、冻结对手减缓行动的冰属性等。



每位角色都有自己独特的ARM，不过也能通过游玩名叫“Arm Getter”的节目并花费游戏中获得的金币来购买新的ARM。





角色特征

除了性能各异的ARM外，角色自身也有着诸如行动敏捷、身体坚固、危机时刻爆发威力、受到轻攻击时不为所动等不同的特征，怎么去搭配角色与ARM也是本作的乐趣之一。



中国风角色“面面”

官方这次公开了一名中国风的新角色——面面。面面是使用特殊拳法的拉面斗士，擅长敏捷的冲刺走位，期间还能使用腿脚踢击对手、抛飞对手。除此之外，面面的左拳还能在蓄力后变成龙头喷射激光攻击对手，具有不错的远攻能力。



新颜色 Joy-con&扩展电池

NS 将推出新颜色“霓虹黄”的 Joy-con、Joy-con 腕带以及续航用的扩展电池这 3 款周边，预定在 6 月 16 日与《ARMS》同步发售。



《油彩军团2》

直面会公布了《油彩军团 2》的两个重要情报，一是本作的发售日确定为 7 月 21 日，一是本作的全新玩法内容——“Salmon Run”模式，另外官方还预告了日后会为大家带来与章鱼战斗的“英雄模式”的相关情报。



“Salmon Run”模式

熊先生商会发布了一则诱人的兼职启示，传闻只要收集足够的“鲑鱼子”，就能创造让大家都更加富裕的美好社会，并由此引发了乌贼们的打工热潮。玩家要做的就是跟随来到隔离区地图的乌贼们，完成这项收集鲑鱼子的打工任务。任务由 4 人组队进行，乌贼们会穿上打工专用的服装、特殊配件和武器展开行动，任务内容是击退不断袭来的“鲑鱼”生物以及收集兼职所要求的鲑鱼子。



大鲑鱼

大鲑鱼是比一般鲑鱼更加强大的敌人，会使用抛炸弹等攻击方式。



救助同伴



被鲑鱼打败的同伴会在救生圈上进行求救，玩家只需向救生圈喷墨就能救活同伴。看来与大鲑鱼的战斗中，互相帮助的团队合作十分重要。

金鲑鱼子

比普通鲑鱼子更加珍贵的金色鲑鱼子，收集这种特殊鲑鱼子并放进地图中央的容器似乎才是这项兼职的真正目的。



amiibo

本作将推出男孩、女孩、乌贼这 3 款 amiibo，使用 amiibo 后角色会在游戏中成为玩家的辅助人物，能够登录玩家喜爱的武器、配件等设定信息，方便玩家在游玩时一键切换搭配组合。此外，amiibo 辅助角色还能以编辑好的样子进行拍照留念，功能十分多样。



《马里奥赛车8 豪华版》

本作增加了以车胎擦出粉色火花为特征的第3阶段加速——“超超级漂移”，能使赛车比以往的超级漂移维持更长时间的加速，比赛路线也会由此发生巨大的变化。本作将于4月28日发售。





《终极街头霸王2 最后的挑战者》

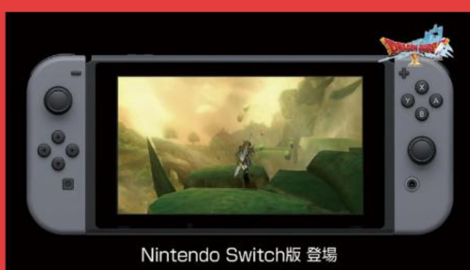
本作可以在经典模式下进行游戏，包括新角色“杀意隆”与“洗脑肯”在内一共有19名角色登场。除了本地联机外，玩家还可以联网与世界各地的其他玩家对战，还能通过组队模式与朋友协力作战。在官方公布的“释放！波Do拳模式”中，如果玩家手持Joy-con做出波动拳的动作，就能在游戏中以第一人称视角释放波动拳，看起来十分的酷（zhong）炫（er）。另外，游戏还收录了可以鉴赏插画与音乐的鉴赏模式。本作将在5月26日正式发售。





《勇者斗恶龙 X》

Wii平台网游《勇者斗恶龙X》的移植作，原Wii版玩家用户可免费更新成NS版，而关于使用原培养角色在新平台上游玩的详细方法将会在今年夏季在官网中公布。



《翻转》（暂名）

本作是一款以翻转方块为乐趣的创意对战类游戏。玩家通过操作角色跳落使方块翻转成自己角色的颜色，一边增加颜色方块的数量一边击飞对手来进行比拼。方块翻转后会出现各种道具，可以用来增加角色移动速度、翻转力度等能力，使竞赛趣味性更强。游戏支持4人联机游玩，还能联网邂逅世界各地的玩家，预定在今年夏季进行配信。





《无夜国度2 新月的新娘》

美少女从魔RPG“《无夜国度》系列”第二作宣布登陆NS，沿用前作黑暗的世界观，本作故事将围绕三名美少女来展开。本作预定在2017年内发售，但具体发售日仍未公布。





《闪乱神乐》新作

在本次直面会中，制作人高木谦一郎透露正在开发NS版的《闪乱神乐》新作，并表示对NS的HD震动机能十分感兴趣，如今正投身在HD震动的研究当中。高木称，如果开发顺利，本作或许能在2017年内进行配信。



《Fate/新世界》

集合了《Fate》作品中16位人气角色的一款无双式动作游戏，剧本由原作者奈须蘑菇亲自撰写，讲述围绕英灵们展开的“圣杯战争”之后的故事。本作继去年登陆PS4、PSV双平台后转战至NS，发售日定在了7月20日。NS版本不仅收录了目前为止配信的30多套DLC服装，还新增了全新服装“解放的新娘衣裳”。值得一提的是，本作对应中文，为玩家们解决了语言障碍。





《索尼克 武装力量》

为了对抗艾格曼博士这位疯狂科学家的侵略，冒险家索尼克将再次展开救援行动。从直面会公开的画面可以看到，这款新作的画面比以往有明显进步，索尼克可以在3D或2D两种舞台上奔跑闯关。除了受到艾格曼博士力量影响而出现的另一只索尼克外，本作还会有全新的伙伴登场。本作预定于2017年冬发售。





游见识 PREVIEW & REVIEW 新闻专题

《索尼克 狂热》

跨越了23个年头的怀旧像素风《索尼克》新作，除了全新的关卡外，还收录了不少以往的人气关卡。本作预定于2017年夏天配信。



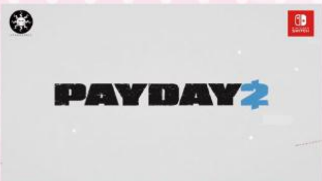

《我的世界》

以自由沙盒玩法而广受玩家欢迎的《我的世界》的移植作。游戏收录了能够无限使用材料的创造模式和自己制造武器防具抵御外敌并探索地图的生存模式，并且支持最多8人的在线联网游玩、最多4人的本地通信游玩，甚至还能做到4人一起在TV模式或桌上模式中分割画面进行游戏。此外，本作还对应支持NS的Pro手柄，并且收录了可以探索马里奥主题世界的DLC。本作将于2017年5月12日开始配信，实体版会在下载版之后发售。




《劫薪日2》

本作是一款能让玩家在NS上享受到“随时随地抢银行”快感的射击类游戏，玩家将扮演职业犯罪者，利用各种高智商手段挑战刺激的犯罪行动。




近期的5款下载游戏

直面会在后半段公布了5款下载游戏，其中《魔王公寓》与《神巫女》在直面会结束后开始配信，《神奇小子 龙之陷阱》的配信日为4月18日，《Thumper》与《De Mambo》则分别在五月和六月进行配信。



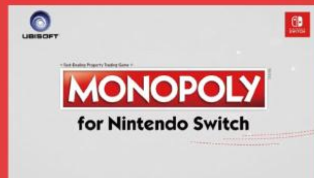

NEOGEO的10部作品

这10款情怀满点的街机游戏也登陆到NS上，在直面会后陆续开始配信，包括：《饿狼传说 宿命之战》、《Over Top》、《饿狼传说 狼之标记》、《拳皇99》、《银河快打 宇宙战士》、《突击奇兵2》、《终极手段》、《战国传承》、《侍魂IV 天草降临》。



《大富翁 for Nintendo Switch》

育碧制作的《大富翁》，对应NS的各种机能，支持线上线下游玩以及多人联机，是一款以成为大富翁为乐趣的桌上益智类游戏。




结语

从本次直面会可以看出3DS的实力依旧强劲，除了已经发售的《火纹》新作外，接下来还有《勇者斗恶龙》、《真·女神转生》等知名IP的全新力作以及一些原创作品陆续袭来，看来3DS今年是妥妥不用吃“灰”了，新老玩家都能愉快搞起。在直面会之外，截至4月19日，尽管《怪物猎人××》销况不如前作，但依旧连续5周霸占日本销榜首位，而《大逆转裁判2》则进一步公布了故事和系统的情报等……近期这一大波3DS资讯相信足够让玩家们好好消化一番了。

在NS方面，除了直面会上公开了大量新内容的《油彩军团2》、《ARMS》以及诸多人气移植作品外，近日还有一则任天堂官方公布的数据情报倍受关注：NS于三月份在北美地区一共售出了90.6万台，堪称任天堂史上最强的首发主机。而更为有趣的是，赢得了多加媒体满分评价的NS护航大作《塞尔达传说 荒野之息》竟然卖的比主机还多，单就NS版本就在北美售出了92.5万套，这已经是超过了“人手一张”的数字，战绩甚是骄人。顺带一提，关于这部优秀作品的详细攻略也将刊登在下一辑的《掌机王PLUS》杂志当中，有爱的读者朋友可不要错过了哦。





黄金眼 GOLDEN EYE

■COS角色 阿鲁姆 ■出自《火焰之纹章 回响 另一位英雄王》
■Coser 苍穹 ■插画 西达cida

视频黄金眼



http://www.tudou.com/plcover/HFAo6POcE5s/

神巫女
神巫女－カミコ



下载

NS

[20]

■Flyhigh Works ■动作冒险
■2017年4月13日 ■中文版

游戏简介：《神巫女》是一款像素风的俯视角动作游戏，玩家将会扮演被选召的巫女，使用神话里的“三神器”与天魔进行战斗。游戏自带简体中文，虽不长但设计精妙的关卡以及爽快的战斗手感让玩家在有限的游戏时间内仍然能够获得足够的游玩乐趣。

•小清新 •像素怀旧 •动脑解谜

优点：·清新的像素风 ·爽快的战斗手感 ·自带简体中文

缺点：·流程太短 ·解谜要素单调 ·怪物刷新过于频繁

北山杉（实习）：这是一款十分适合NS的游戏，自带中文，操作简单，画风老少咸宜，作为家庭外出旅行时一家人打发时间用非常合适。游戏的流程不长，第一次接触的玩家大概1小时不到就能够通关，但在有限的时间里仍然带给了玩家一个完整的游戏体验。**虽然作为动作游戏来说在战斗系统上显得十分单薄，但游戏的战斗手感以及关卡设计仍然值得肯定。**另外，游戏一周目通关后开启的计时功能也能让许多玩家沉迷于挑战最速通关记录而无法自拔。



▲游戏中的怪物也大多是这种萌萌的画风。



清爽的像素风格加上耐听的背景音乐，初玩时很容易被本作吸引，但本作可供游玩的内容其实并不多。虽然游戏提供了三名可操控角色，但除了一开始神明授予武器的剧情不同外，之后的流程都是相同的，而本作也仅提供了四个关卡和五名BOSS。但好在本作的售价只有500日元，算是物超所值了。



轻松欢快的BGM配上柔和像素风画面，本作给人的第一印象非常不错。不过游戏内容实在不够丰富，关卡稀少、地图构造简单，玩法方面也比较单一，除了奔跑和攻击外几乎没有其他操作，甚至作为一个俯视角游戏 居然不能斜向攻击。好在整体观感拿捏得不错，作为小成本独立游戏来说有一定潜力。

VG评论 COMMENTS

沉迷塞尔达的小溪 评《神巫女》
游戏还不错，简体中文很亲切，一个小时就能通关了。支持国产，但是游戏本身真的一般般，没有啥亮点。

青云小猫 评《神巫女》
谜题合格，流程过短，玩了三周目就一个小时多一点。希望后半年能出现更多精品的独立游戏！

神奇小子 龙之陷阱
ウンダ－ボ－イ ドラゴンの罠



下载

NS/PS4/XOne

[23]

■DotEmu ■动作冒险
■2017年4月18日 ■日版

游戏简介：时隔近30年，“《神奇小子》系列”迎来了第4作的重制版。制作组对原作的游戏玩法进行了原封不动的保留，并采用了全新的手绘风画面和以管弦乐为主的配乐，打造出了一个唯美的奇幻世界。主人公将会获得多种变身能力，在全新的世界里展开一段熟悉的冒险。

•经典再续 •硬派核心 •抖M专属

优点：·舒服的画风 ·武器道具种类丰富 ·精致的关卡设计

缺点：·任务中无存档点 ·伤害判定不够严谨

北山杉（实习）：本作在原作的基础上重制了画面和配乐，同时加入了一个新的女性角色，让一款优秀的老游戏重新焕发了青春。虽然游戏的核心玩法仍然是老套的勇者斗恶龙闯关模式，**但出类拔萃的关卡设计以及多达5种拥有不同能力的变身形态，让这款游戏在如今这个时代仍然具有非常高的可玩性。**另外本作在情怀上可谓下足了功夫，玩家不仅能够在游戏的过程中无缝切换新旧画面以及配乐，同还能够直接继承原作的存档，让老玩家重新找回了当年的欢乐。



▲游戏中如果频繁按切换键，画面最终会变成半8-bit半现代风的样子。



作为一款1989年同名游戏的完全重制版，本作的画面非常优秀且用心。美式卡通的手绘画风耐看又舒服，且画面中的远景和近物的处理也毫不马虎。通过8-bit画面的实时切换与对比，更是能直观地看出画面的进化与优秀。此外，重制版和原版的音乐也能一键实时切换，实在是让老玩家感慨！



作为一款重制版游戏，本作画面的进化还是相当明显的，卡通画风看起来相当赏心悦目。传统的横版过关配合角色成长以及装备的设定让本作十分耐玩。可惜的是作为一款2017年的游戏，本作关卡设计缺乏亮点，操作手感不佳、受创后无敌时间过短的缺点也让游戏体验打了折扣。

VG评论 COMMENTS

有毒的王子 评《神奇小子 龙之陷阱》
前期感觉挺难的，后边越来越有意思，总体不错。

bracky《神奇小子 龙之陷阱》
流程短，难度高，但是制作得相当精良。

丧尸围城4 弗兰克的复苏 DLC



XOne

[7] 游戏本篇黄金眼评分：25

■Microsoft ■动作冒险
■2017年4月6日 ■中文版

游戏简介：DLC的内容紧接在本篇的故事之后，讲述了变成丧尸的弗兰克为了恢复成人，在威拉姆特展开了一场另类的冒险。变成丧尸后，游戏的玩法大不一样。同时迫在眉睫的美军打击也提醒着弗兰克必须加快行动。



这个DLC有90分钟的限时，否则就会进入坏结局，从这个时限不难看出有多少内容。但实际上玩起来感觉内容还是挺充实的，**变为丧尸后不能使用道具，但拥有独特的丧尸天赋，玩起来俨然就是一个小规模的新游戏。**当然DLC里出现的场景和敌人都是老的，多少还是丧失了一些新鲜感。DLC虽然内容不多，但也有数量不少的收集和挑战，并有三种难度供玩家挑战。最后的结局也算是为游戏划上了一个完美的结局。

幽灵行动 荒野 毒品之路 DLC



PS4/XOne

[5] 游戏本篇黄金眼评分：23

■Ubisoft ■动作冒险
■2017年4月19日 ■中文版

游戏简介：本作是《幽灵行动 荒野》的第一弹DLC，讲述了玩家扮演的CIA探员通过参加地下赛车比赛渗透入臭名昭著的国际走私集团。游戏将开放四个全新的省份供玩家探索，同时加入的还有全新的载具以及敌方头目。



如果说本篇是一个能玩甚至还算好玩的游戏，那么这个DLC基本把本篇给玩家带来的好印象给全毁了。从DLC的角度来看，驾驶体验依然尴尬的新载具、换个皮肤和名字就当新枪的"新武器"以及依然一成不变的流程推进方式，都让玩家感受到诚意的明显缺失。DLC讲述了全新的故事，主角换了个人不说，四人小队也变成了孤军奋战，小队战术部分完全消失，且玩家在本篇的进度和DLC是完全分开的。**和本篇没什么区别的DLC见得多，但还是第一次见到内容也缩水的，完全不推荐购买。**

VG评游戏



《火焰之纹章 回响 另一位英雄王》作为FC版《火焰之纹章 外传》的重制作品，其重制程度可谓相当彻底，新的人设与立绘，新加入的语音，以及系列首次对官方中文的支持。而这样一款有情怀有内容的作品在游戏时光网站的评分也相当高。目前共有81名玩家对本作进行了评分，平均分为9.3分。

亚楠合法居民
这代是我最喜欢的一代。职业多种多样，武器也是无限的，玩起来特别爽。后期魔剑士基本是打遍天下无敌手，还有各种隐藏武器去收集，真的是个人最爱的战棋类游戏，就是因为这代我才喜欢上"《火纹》系列"。重制版有中文真是太好了！





Michiru
挺好玩的，就是一周目结束后没啥继续游玩的动力。

鸿鹄23333
实实在在的复刻，重新绘制的立绘。有中文这很重要，大家一定要支持啊。

Devil_Pururut
本作最大的惊喜是重制的音乐，非常好听！

风吹鸡哥毛
20年前初遇到这款游戏，20年后的完美重制让我和孩提时代一样废寝忘食的日夜攻略。本作重制后的BGM还是一如既往的棒，感动常在~

Tomcatsss
可能是3DS上最好玩的一作了，中文、人设、音乐都非常棒。

Eazy模式玩家
首次官中好评，但是整体各方面跟《觉醒》和《if》差了不止一个档次，很失望。

hahafly93
毒性不亚于《女神异闻录5》。本人是小白，看不出关卡设计的功力，直观感受比《if》好玩。


余烬
自从买了NS后也开始关注起独立游戏的玩家。


纱迦
"《丧尸围城》系列"爱好者，正在为4代的BUG头疼不已。


果汁
喜爱多种类型的游戏，对日式RPG和战旗游戏情有独钟。


苍穹
"《火焰纹章》系列"老司机，战旗游戏死忠。


古林
日式游戏爱好者，比起系统更关注故事的发展。


三日月
自称理智育碧粉，最近每天醒来第一件事就是在诅咒维旺迪。


六等星
不怕游戏不够好，就怕分量不够饱。


水无月
并没有参加本次黄金眼评测，只是来混个脸熟的新小编。

评分标准

每款游戏均会由三位不同的小编进行评分，每人10分，总分30分。

27~30分 的游戏为**"黄金珍藏"**

24~26分 的游戏为**"热血推荐"**

火焰之纹章 回响 另一位英雄王

ファイア-エムブレム Echoes もうひとりの英雄王



3DS

[27]

■Nintendo ■策略角色扮演
■2017年4月20日 ■中文版

- •经典重制
- •策略战术
- •听觉盛宴

《回响 另一位英雄王》是发售于 1992 年的系列第二作《外传》的重制版，游戏在保留原版特色的基础上，引入了新系统、新角色、新剧情、新玩法……而对于中国玩家的最大利好，无疑是"《火纹》系列"首次官方中文化！



9 系统、AI 和关卡设计调整后，更加激起了原版老玩家的挑战欲。
——杂兵掉落"月光"却失误没拿到 BOSS 的"龙盾"，苍穹毅然地选择了重启。



9 戴上耳机算格子，再一次愉快地沉浸在《火纹》的世界里。
——全语音、新立绘、新角色……无敌良心重制让古林内心激动，久久难以平复。



9 这才叫真正的情怀复刻。
——惟一对支援对话数量不满才依依不舍扣了 1 分的果汁。



天籁回响于耳，经典重握在手，感动留存于心！

在"《火纹》系列"的发展历史长河中，《外传》是颇为异类的一作——丰富的迷宫探索、允许自由练级、没有武器耐久度、魔法消耗 HP、村民的树状转职谱、魔战士循环转职……在日本，当年《外传》获得的评价褒贬不一，但对于中国的许多"FE 老粉"而言，《外传》是他们接触本系列的首款作品。25 年后，经过彻底重制的《回响》以全新面貌出现在玩家们面前，而系列首次官方中文化的本作，无疑又将成为国内一批"FE 新粉"的入坑之作。

经典重现

《外传》在"《火纹》系列"之中的地位非常奇妙，诸多标新立异的设定让它多少显得与其他作品有些格格不入，但正是这些特异点成为了它独特的魅力所在。重制时是推倒另类元素，糅合进当代更受欢迎的卖点？还是设法改良，让它们更容易为新玩家所接受？《回响》明智地选择了后者。剧情、关卡、音乐，连地图上各单位的动作都完美重现，从微小的细节到核心的玩法，制作组甚至将当年备受争议的系统都坚持着贯彻到底。于是，玩家们能够在本作中看到射程 1 ~ 5 格的强力弓骑士，见识到只身闯进敌阵如入无人之境的魔战士、身陷在村民循环转职的道路上不能自拔……让从未接触过《外传》的年轻玩家，在玩过《回响》后也能体会到原版吸引人的独到之处，这无疑是一款重制版游戏成功的标志。

当然，《回响》不仅仅是从画面、音乐等表层对《外传》进行了重现，对一些当时受限于机能、或是不适合当代的内容也做出了修改。比如原版转职魔战士追加的 15 点魔防，改成了魔法伤害减半的战技"破邪"；原版上天入地、令各路 BOSS 叫苦不迭的"传送"魔法，其移动距离也受到了严格的限制；敌将级角色更是依靠新系统"战技"得到全面强化……正是有这些调整限制才保证了战斗时的难度。此外，高难度下 AI 的行动规律也能看出制作方的用心。当玩家在第 1 章最终战用当年的老套路"飞马上墙"引开斯莱达时，却发现这个圣骑士不会再像 25 年前那样呆呆地留在原地；在第 4 章准备用飞马三姐妹围杀朱达时，却发现他竟然会在第 6 回合逃跑，而且发动三角攻击还得费不少血——两场龙盾抢夺战将 S·RPG 的精髓体现得淋漓尽致！这些 AI 和关卡设计上的改动让老司机翻了车却丝毫不以为意，而是欣然一笑然后重新制定战术思路，这正是策略类游戏的乐趣。

重制创新

《回响》的新意不仅于上述的细节调整，武器炼成和战技习得等全新系统赋予了本作更为丰富的战略元素。玩家在面对战斗中的难点时，能够运用的手段不再仅限于走位和无脑练级等寥寥几种。效果各异的战技、新增的魔法以及丰富的武器，都能成为玩家攻克难关的棋子，所谓"战棋游戏的战略性"就在于此。米拉齿轮的真正意义，则是鼓励玩家多尝试不同打法，而不是害怕角色死亡只采取保守战术。此外，焕然一新的迷宫探索、任务制的支线事件、取自系列作品的支援对话，都让游戏的耐玩性得到提升，更不用说通关后追加的全新章节了。主线全程语音、制作精良的动画、重新编曲的 BGM 则让重制版成为某种意义上的听觉盛宴。剧情方面引入的几个新角色并不是重点，重新编写的故事将《回响》与《觉醒》等作品联系到了一起，整个系列的世界观和历史也逐渐串联起来，这才是真正厉害之处！

白璧微瑕

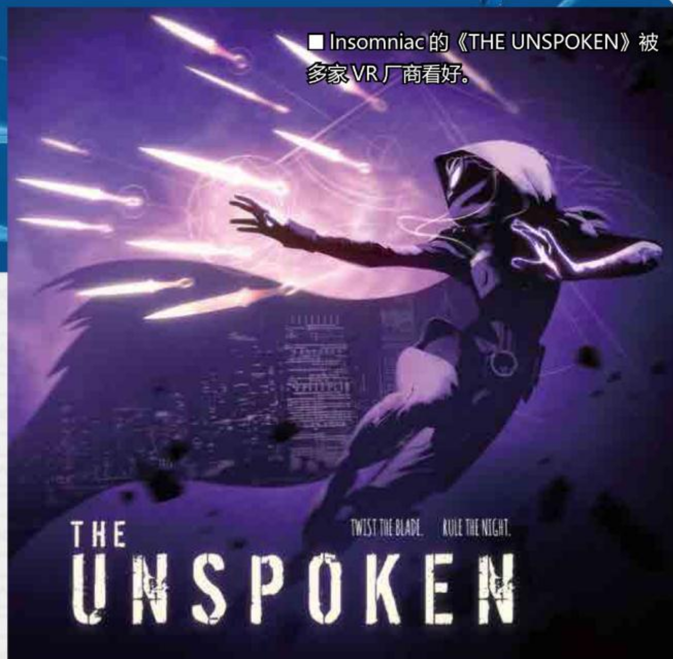
"受到原作框架的限制"——这大概是所有重制版游戏都要面临问题。《回响》堪称是一款厚道的重制，但在几个方面相比 3DS 上的前两作还是略显不足。首先，为了原汁原味地再现 FC 版的地图，战场上的地形相对简单，甚至连几张重复使用的地图都原样保留了下来，新玩家多少会感觉有一定落差，毕竟《if》在战场元素的多样性上让系列达到了一个新的巅峰。其次，难度不足也是意料中事。即使玩家不疯狂练级、所有战斗只打 1 次，能像《if 暗夜》那样卡住许久的关卡也几乎没有。想要增加难度就只有尝试夺取敌将身上的"龙盾"，以及面对通关后的隐藏 BOSS 了。删除"疯狂难度"的做法，确实会让核心玩家感觉少了些挑战。支援对话的引入是塑造角色性格的关键，透过这些对白，老玩家们总算知道格莱是怎么追到克莱尔的了，不过即使算上"记忆碎片"，对话数量还是显得单薄了些。(通关后两军总算会合，再给两支部队的角色之间加点新的支援对话多好，也能增加玩家们继续游戏的动力)。此外，几名新角色的刻画也比较模式化、脸谱化，缺少真正能让人铭记于心的地方。

结语

在《觉醒》和《if》相继获得成功后，3DS 时代的《火纹》一扫 NDS 时代的颓势，任天堂和 IS 也大有把系列继续发扬光大之势，"1 重制 +1 新作 +1 无双"的宏伟布局堪称振奋人心。虽然《回响》受限于原作框架有着些许不足，但制作组的诚意无疑为接下来的发展开了个好头。未来的《火纹无双》也确定会推出中文版，NS 时代的《火纹》无疑值得期待。



大家好！经过漫长的等待，VR乐园栏目又和大家见面了。VR乐园虽然到目前为止只推出过一期（2017年春节合刊），但也引起了不少读者的关注，在信中也提出了各种各样的问题。本期就为大家来一次常见问题的解答。同时本期还会为大家带来一篇好文，与PS VR的未来有关。VR乐园今后形式不定，欢迎同好们多多提问。



■Insomniac的《THE UNSPOKEN》被多家VR厂商看好。

VR心得 PS VR使用常见问题解答

Q 我在玩PS VR时会遇到画面偏移的情况，就是玩着玩着画面会逐渐朝左移动。一开始我以为是我的机器问题，不过我在网上搜了一下，好像挺多人都有类似的情况，不知是否有办法解决呢？

A 这个画面偏移问题确实困扰着不少玩家，一般来说在使用剧院模式时特别容易出现这个问题，但也有玩家在玩游戏时会出现这个情况。另外还有部分玩家会出现右移的情况，这其中也包括我，据此不难判断出这应该是和玩家的使用习惯以及观看的媒体内容有关。如果出现大幅度的偏移，那应该是摄像头没有固定好。但如果是小幅度的话那应该就是PS VR本身的问题，目前暂时没有太好的解决方法。

Q 本人玩PS VR时大概过5～10分钟，镜片就会起雾，严重影响使用效果，不得不暂停游戏拿下来擦拭，不知是否有什么解决办法。P.S.本人不戴眼镜。

A PS VR镜片起雾的原理和眼镜一样，就是附着在镜片上的低温水汽颗粒遇到高温后液化或蒸发导致的。所以如果室内温度较低，而使用者本身比较容易发热出汗的话，就特别容易遇到这种情况。由于PS VR发售后不久就进入了冬天，更加剧了这种情况的出现。这里有个小偏方：玩之前先打开PS VR头盔的电源，预热一定时间后再佩戴使用。

Q 我超喜欢PS VR，但是天生晕VR，每玩上几分钟就要休息一下。有时候玩得比较投入没察觉，结果停下来之后好几个小时都很恶心。想问一下这种情况是否有办法解决，如果反复锻炼的话能否有改善？

A 晕VR和晕3D、晕车的原理比较类似，简单地说就是视觉接收的讯息是运动状态，但身体的平衡反应是静止的，这就导致大脑中枢神经通过诱发呕吐来解决两者的冲突。本人查到的资料表明，20%的人几乎不晕VR，60%的人可以通过练习和改变设定来习惯VR，另外还有20%的人则是不管怎样都无法适应VR，所以个人感觉你还可以抢救一下？（笑）一个小招是玩VR时口里嚼片口香糖。

Q 春节的时候好说歹说，总算说服家里买了4K HDR电视，我也成功把老版PS4卖了，然后加了点儿钱换了台PS4 Pro。一开始用得挺爽的，不过后来发现PS4 Pro必须直插电视才能发挥4K HDR效果，如果是玩PS VR的话就不能输出4K HDR效果。结果我现在如果切换着玩的话，每次都要把HDMI线拔了插来插去，感觉非常麻烦。不知是我做法有错，还是真的就这么傻呢？有没有什么办法可以解决呢？

A 目前PS VR+PS4 Pro的确存在这个问题，因为PS VR要求PS4将信号输出到专用的小黑盒里，而PS VR本身又不支持4K HDR的输出方式。要想不拔线就实现两者间的无缝切换，惟一的解决的方法是买一个HDMI转换器，先将PS4 Pro的信号输入到转换器，转换器输出端1接电视的HDMI输入端1，转换器输出端2接PS VR的小黑盒，然后PS VR的输出端接电视的HDMI输入端2。不过注意如果转换器质量不好的话，输出的信号是会有损失的，会造成屏幕闪烁等情况。市面上质量好的转换器价格在250元以上，还是笔不小的开支。





■《死或生 极限沙滩排球3》目前只有日版推出了PS VR补丁。

Q 听说现在PS VR可以接在电脑上玩Steam VR的游戏？如果这样的话，那PS VR岂不是性价比太高了？不知小编们有没有试过呢？

A 通过非官方驱动Trinus PSVR，PS VR的确可以玩Steam VR的游戏。从使用的情况来看，PS VR的画面表现出乎意料的不错，可见PS VR的画面之痛，问题并不在于PS VR本身。不过由于并非官方作品，所以使用起来非常不方便，而且对硬件和显卡也有很大要求。更麻烦的是在操作上存在无法解决的问题，玩起来十分痛苦。今后有机会的话我们会为大家介绍这方面的内容，不过个人感觉不差钱或是对电脑没什么了解的朋友，还是买个HTC VIVE或Oculus Rift更加靠谱。

VR观察

Insomniac的虚拟未来

《瑞奇与叮当》的开发商正在将自己的未来押注在VR身上

2016年曾被认为是“VR元年”。然而这一年匆匆结束了，VR不仅没有爆发，反而有一点“泡沫破裂”的迹象。几乎没有哪一款VR游戏真正盈利。但在Insomniac的CEO Ted Price看来，这些困难只是暂时的。他是一个真正的VR信仰者，他坚信VR一定会取得最后的成功。但他也知道，他和他的公司需要有耐心。

“这将会是一个相当缓慢的过程，”Price说。“我们现在所看到的是新技术相当典型的处境——初期的炒作，对于炒作赶不上现实的失望，然后再到逐步接受，接着将会是整个娱乐产业的转型。”

Price说，他之所以对VR的未来深信不疑，是因为它改变的不止是游戏，而是所有的娱乐行业，乃至各种实用产业，比如虚拟旅游、360度直播、教育等。VR可以有很多种方式影响我们生活的方方面面。同时VR的背后推动者是真正的行业巨头，Facebook和谷歌都已经投入了庞大的资源。

现阶段对于VR来说，最困难的是没有足够多的优质内容，而这又导致VR设备对用户失去吸引力，VR设备出货量的缓慢增长导致开发商不愿意为其开发内容，如此形成恶性循环。为此，Oculus等硬件商投入巨资赞助开发商创作VR内容。Insomniac的3款VR游戏都获得了Oculus的资助，分别是：《Edge of Nowhere》、《Feral Rites》和《The Unspoken》。

硬件商的资助让开发者们消除了对游戏销量的顾虑。而且这些原创游戏IP的所有权将全部归Insomniac自己所有。“我们一方面可以触达那些对原创IP更易于接受的狂热玩家，一方面可以在一个新的设计领域提高专业水平。这对于任何公司都非常重要。尽管现在的用户量很少，对我们却是一个机会。”

虽然Insomniac的主要收入仍然来自“《瑞奇与叮当》系列”，但多年来该公司从未停止对原创新内容的拓展。早在10年前，他们就为PS3开发了首发游戏《抵抗 人类的陨落》。该作成为PS3最成功的首发新IP，之后还迎来了两个续作。之后在2012年，Insomniac进入手游领域，打破了一直专为PS系主机开发游戏的历史，开始制作PS3/X360跨平台游戏。虽然《FUSE》并不是一款很成功的游戏，而iOS的《Outernauts》表现也很一般。但Insomniac仍然在不同的平台实验新类型的游戏。

Xbox One独占的《日暮城狂欢》获得了相当积极的评价，是该平台上最成功的首批游戏之一。同时Insomniac也再接再厉开发了4款手游新作。

对于Insomniac来说，2016年才是最具实验意义的一年。这一年他们推出了5款游戏，包括Price个人认为的《瑞奇与叮当》史上最佳作品。以及横版创意游戏《深海之歌》，这是由游戏零售商GameStop出钱开发的游戏。此外还有3款Oculus的VR游戏。


■《Feral Rites》

Ted Price认为，Insomniac的历史就是一部转型史，从过去的单一型工作室，转型为不断尝试新鲜事物的公司。“我们发展了很多重要的技术领域，比如通过《日暮城狂欢》和《蜘蛛侠》学会了创造开放世界，下面将会是如何将虚拟现实应用于游戏。对我们来说，这是非常有趣的旅程。”

Ted Price认为，现阶段VR游戏与应用最大的问题是缺乏真正的优质内容。Oculus的对应游戏其实已经有接近200款，但绝大部分都是半成品，是各个公司为了学习VR游戏开发技术而制作的DEMO性质的游戏。他们大多静悄悄地发售，然后静悄悄地被遗忘。没有什么媒体对他们进行报道，也没有玩家注意到他们。相比传统大作发售后铺天盖地的宣传，这些游戏毫无存在感。

与很多深入参与VR开发的游戏人一样，Price相信VR本身将会不断进化。装置本身会越来越轻便，而增强现实（AR）也将成熟。这些关联技术都成熟之后，最终将会是混合现实（MR）的天下。也就是通过这种统一的设备，玩家可以随意在AR与VR之间转换。Insomniac的目标是先提高自己的技术，同时也能应用于未来技术，比如AR。

目前Insomniac正在重点开发的是《The Unspoken》。游戏中，玩家将会在一对一的对决中使用各种魔法，与其他玩家在线对战。游戏对应Oculus Touch控制器，玩家可以在空气中画出法术，投掷火球，用意念移动物体。Price表示，这款游戏不止是一个实验性作品，它代表了全新的游戏类型，将会提供完整的游戏体验。

“我们做了4款手游后就不做了，”Price说。“我们发现在手游上进入得太晚了，没有积累起必要的能力。而在VR上面，我们及早进入了，这对于公司的长远潜力很有好处。”

Price本人最喜欢的VR游戏是Crytek制作的《The Climb》。“《The Climb》是最早让我对VR产生独特感受的游戏。当我向下看的时候，我被深深地震撼了，感觉自己真的是单手吊在那里。”

Price说，他的个人目标是让Insomniac一直屹立于业界的前沿，在其深信的业界前进方向上跑在前方。

“而VR就是这个前进的方向。”



■ Oculus的游戏阵容看似强大，其实不然。

再议《夏日课程 宫本光》

4月27日，各位VR绅士期待已久的《夏日课程 宫本光》(原译：《夏日课堂》)中文版就会上市。中文版不仅会推出实体版，而且整合了此前日版的DLC内容。有关注过UCG报道的朋友应该还记得，我们对于本作的评价并不高，原因在于玩家与小光的互动并不多，而小光的行动模式十分单一。不过这些评价针对的是游戏的初版，之后游戏有了数次更新，而且还追加了DLC。那么如今游戏的评价是否会提高呢？



综述

到目前为止，不算各种特典，本作的日版一共推出了4个DLC，分别如下：

DLC
セカンドフィ-ル(追加体验パック)/Second Feel(体验追加包)
エクストラシ-ン 吃茶店编(衣装&シチュエ-ション)/Extra Scene 咖啡厅篇 (服装&场景)
デイアウト(追加体验パック)/Day Out(体验追加包)
エクストラシ-ン 花火大会编(衣装&シチュエ-ション)/Extra Scene 烟火大会篇 (服装&场景)

这4个DLC都会收录于中文版里。其中两个追加体验パック(即セカンドフィ-ル、デイアウト)，分别对应奖杯。另外两个DLC则不对应奖杯。



感受

总的来说，这些DLC让游戏内容丰富了不少。除了セカンドフィ-ル外，其余3个DLC能够让玩家和小光走出室外。特别是デイアウト，下载之后选择科目时会多出“体力づくり”这一项。这个课程是在海边的神社进行的，这里的风光十分不错。至于浪漫的花火大会就更不用多说了。不过就算是来到了户外，玩家的行动范围依然有限，并不能四处看风景。

小光的行动模式单一是本篇很受玩家诟病的一点，对此制作人也是心知肚明。因此在DLC中我们看到这个方面得到了明显的改善。做得最好的还是神社锻炼这个环节，小光会随机进行棒球棍空挥以及仰卧起坐这两种课程。而当课程开始和完结后，小光的动作会有多种变化。相比本篇那个有如机器人的小光来说，这里的小光无疑要可爱得多。

互动

互动性是本作的另一大弱点，DLC也针对这点进行了一些强化。例如在セカンドフィ-ル中追加了两种幸运事件。一种是喂蛋糕，小光会为玩家端来妈妈做的蛋糕，首先是由她来喂你，只要保持身体不动，小光就会把蛋糕送到你的嘴边。接下来是你来喂小光，按L2/R2拿起叉子，然后慢慢把叉子送到小光的嘴里即可；另一种是涂药，小光会被蚊子在随机部位咬出一个大包，她试图自己涂药但失败了，于是这个光荣的任务就交给你了。玩法十分简单，只要按L2/R2拿起药，然后往小光的患处伸过去，随便意思着涂一下就可以了。

但是对于一个卖1490日元的DLC来说，只做到这些明显不够。以涂药为例，当小光保持不动时，不管你往哪个部位上涂药，只要不是正确部位，小光的反应都是一样的，即使是往她......(以下省略若干字)另外在喂小光吃蛋糕、给小光涂药、为小光递水等行动中，玩家是可以故意让这些道具落地从而引发小光发怒的。结果本人尝试了各种肢体动作都无法成功，最后发现居然是再按一次L2/R2就能让道具落地,真是枉费心机了。



和最初的版本相比，如今的《夏日课程 宫本光》除了画面外，其余方面都有明显进步。除了各种DLC外 游戏还通过更新追加了一些新的功能，如每天的手机聊天、更详细的资料查询等。不过从游戏性方面来说，本作还是有明显的缺陷。当然本作的最大魅力也不在此，能看到活灵活现的小光就比什么都强了。最后说一句，在海边做仰卧起坐的小光真是养眼，就是不能指定服装比较可惜。(绅士们都懂的！)

你所不知道的《夏日课程》

·宫本光的声优是新人声优田每なつみ。

·在游戏开头和结尾给你打电话的鹈饲，声优是茅野爱衣。

·本作的制作人原田胜弘是做《铁拳》的 这个可以说是广为人知。本作的导演玉置绚相对低调，他是做街机版《高达》游戏出身的。

·本作最初是采用《偶像大师》中的水濑伊织为女主角。

·在游戏更新后追加了一个选项，可以扮演女老师进行游戏。无论选男选女，小光眼中一视同仁，游戏没有一丁点变化。而女老师的惟一不同就是玩家往下看时能看到自己的胸，不过自己的身体是虚影，所以毫无意义。

·在小光背英文的环节中，她会拿着一个生词本背单词。事实上这个生词本每一页写的都是curriculum(课程)。难怪她英文这么差！



北方牌王东游记

《巫师之昆特牌》国服青草试炼综合体验报告

特别企划 SPECIAL FEATURE

在经过一段时间的等待后，在家用机圈子里可谓是备受关注的《巫师之昆特牌》国服终于也开了名为“青草试炼”的内部封闭测试，这一次测试采用限量邀请的方式，玩家们只有在完成了网页上的答题测试，并收到邀请码后，才可以参与到这次为期大约一个星期左右的封闭测试当中。这次测试一来是为了验证服务器的稳定性，二来也是让玩家们感受一下本作的本土化程度。UCG的多位小编们也受邀参加了测试，每个测试账户里的60个木桶让我们充分体会了一把土豪的快感（已经验明了某些人的血统），而比起之前的版本又有了大幅度改动的游戏系统则让之前玩过国际服的老司机也觉得耳目一新。除了每位编辑写出的体验报告，我们还得到了CDPR和国内代理方盖娅互娱的热情支持，为我们提供了三张精美卡片绘画原图用作欣赏，咱们也正好借此机会和大家科普一下这些卡片所对应的人物背后的故事。

在开始对游戏的评测前，还是先要感谢一下盖娅互娱为我们引进了这么一款优秀的卡牌游戏，并负责了《昆特牌》的简体中文翻译和配音。那么本作的本土化水平如何，游戏中又有着什么样的亮点？请看下面我们的试玩报告吧！

统筹 稀饭 文 UCG众小编 美编 NINA



PS：目前盖娅互娱已经开始和CDPR进行深度合作，甚至参与到了《昆特牌》开发当中，不但向波兰派遣了工作人员，还在招聘长期驻扎波兰的工作岗位，联系到之前CDPR也在招聘有移动端开发经验的工程师，或许《昆特牌》的移动端版本也会在不久后公布？关于这一点疑问，请大家多关注我们的游戏情报站，有任何新消息我们都会第一时间告诉大家。

青草试炼综合体验报告

就连嘲讽都是中文的哦！

余烬

游戏总体评价：4（满分5分）

美术风格	4	卡池深度	4
游戏机制	3	汉化品质	5

●总体感受

去年E3时得知了昆特牌要作为独立游戏推出后，余烬我感到相当兴奋，毕竟自己曾经在《巫师3 狂猎》中花费了大量的时间去完成这一“主线任务”。虽然之前国际服测试时我也有参加，但碍于语言的原因并没有深入游玩。而本次国服的测试时间虽短，但也算让我过了一把牌瘾。

《巫师之昆特牌》给我印象最深刻的地方不是其画面独特的美术风格，而是其优秀的音乐、音效以及语音。如果你是“《巫师》系列”的老玩家，那么本作中出现的各种音乐与音效一定会让你倍感熟悉。虽然素材的二次利用难免有偷工减料的嫌疑，但毕竟这是“《巫师》系列”的衍生作品，恰当地使用来自原作的内容反倒会给玩家带来亲切感。

除了文本的汉化以外，国服的另一个本地化工作便是语音的中文化。玩家们能在本作中听到希里、叶奈法等诸多人物的中文语音，而主人公杰洛特的中文语音除了出现在卡牌中，更是成为了对话专用语音。玩家们能够在本作中发出“感谢”、“打的不错”、“看好了”等特定对话，不过配合上杰洛特那没什么感情的腔调，总是让人觉得有种浓烈的嘲讽味道。

昆特牌卡绘欣赏

本次跟大家介绍的卡牌有三张，都是来自于全新改造之后的尼弗迦德势力，相信比起杰洛特、叶奈法和特莉丝之类的主要角色，玩家们对于这三位角色会更陌生一些，所以每张卡牌下面都会配有他们的背景介绍。

剧透警告！ 下文当中含有对于“《巫师》系列”游戏和“《猎魔人》系列”小说的剧情伏笔以及秘密的解说，尚未体验过相关游戏作品和小说的读者建议忽略介绍的内容。

卡绘欣赏之恩希尔·恩瑞斯

EMHYR VAR EMREIS



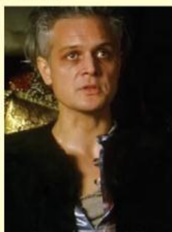
●人物介绍

对于只接触过“《巫师》系列”游戏的玩家来说，戏份不算太大的恩希尔大帝算是一个看起来有点“鬼父”潜质的父亲，和一个霸气外露的国王。但是如果从整个“《猎魔人》系列”小说的故事上来看，这位现任尼弗迦德帝国的君主，有着近乎传奇的人生。

1.首次登场

他是在短篇故事“价码问题”（A Question of Price）当中首次登场，此时他的名字还是多尼（Duny），一个因为被诅咒导致外貌形似刺猬的男子。他和当时的辛特拉王国公主帕薇塔（Pavetta）私定终生，甚至惹得公主的母亲卡兰瑟请来猎魔人杰洛特想要对付他。

不过最终杰洛特反倒是救了他一命，并且根据意外律的运作方式，要求多尼给予他一件他已经拥有，却并不知道的东西。这个看似并没有确切目的的要求，却催生出了往后《猎魔人》小说故事中的冲突，因为多尼那时候并不知道，帕薇塔公主已经怀上了他的孩子，而那个在日后出生的女孩，将会是辛特兰和尼弗迦德帝国的继承者，也是融合了上古血脉和意外之子身分的强大存在，而她的名字，是希瑞菈·菲欧娜·伊伦·雷安伦（Cirilla Fiona Elen Riannon），但许多和她关系亲密的人，会用昵称“希里”（Ciri）来去称呼她。

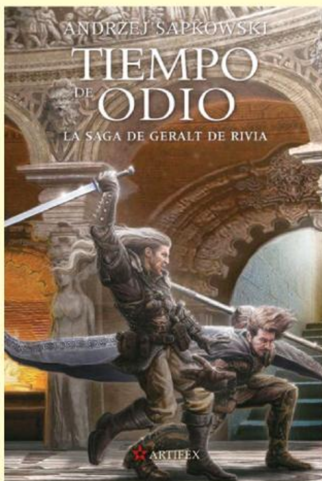


▶根据《猎魔人》小说改编的电影《屠龙传奇》（The Hexer）中多尼的造型。

2.回归帝国

但当时还挂着多尼这个名字的恩希尔并不知道自己有了一个那么超凡入圣的女儿，而在恢复原貌后，他心中的野心则日益膨胀。辛特拉只是北方领域中的一个国家，而恩希尔却是庞大的尼弗迦德帝国名义上的继承者。所以他密谋要带着帕薇塔和希里返回尼弗迦德，继承帝位。恩希尔拟定了一个计划，要通过船只横渡大海回归帝国，而为了掩饰他的行踪，他还要求法师威尔吉弗兹（Vilgefortz）制造出一场魔法风暴，以营造出他们一家人死亡的假象，以免引来后患。

这个计划最终只成功了一半，帕薇塔意识到了自己丈夫似乎在图谋着某种事情，所以虽然平常她和女儿形影不离，却在上船前偷偷把希里留在了辛特拉。虽然小说当中并没有细说，但在船上和恩希尔发生了争吵的帕薇塔，最终却落入水中不幸淹死，所以恩希尔很有可能是在盛怒之中杀死了自己的妻子。因此虽然他在回到尼弗迦德后靠着冷酷而强大的手段重夺帝位，但对于自己女儿的渴望却日益强烈。



▲在《猎魔人》小说第四卷《轻蔑时代》中，杰洛特和威尔吉弗兹还展开了一场大战，结果身为法爷的威尔吉弗兹竟然杖术了得，竟然差点把武艺过人的杰洛特活活打死，真可谓是深藏不露。

3.寻女心切

在小说的故事当中，恩希尔曾经派遣形象如同黑骑士的卡希尔



▲和之前其他作品中的外貌比起来，《巫师3 狂猎》中的恩希尔外貌可以说是最为接近这个帝国君主应有形象。

●个人最爱

作为狩魔猎人，药水当然是必不可少的。游戏中的各种药水也在本作中被制作成了对应的卡牌，比如燕子，其效果为“使1张非金色单位牌的战力+8”。对于之前在游戏中研磨了各种强力药水的玩家而言，在本作中看见这些药水类卡牌一定会倍感亲切。之前在测试中炼金流已经流行过一段时间，不过经过削弱调整后已经变得较为平衡，但说不定未来经过玩家们的开发后，全新的炼金流还会再次崛起。

与《巫师3 狂猎》中的昆特牌相比，独立出来作为游戏的本作增加了不少全新的卡牌效果。比如个人最喜欢的“叶奈法：咒术师”，其效果为”己方回合开始时，使敌方战场战力最高的非金色单位牌战力减1”。再加之这是一张金色牌，不容易被消灭，打出之后每回合都能稳定削弱敌人，不愧是桀骜不驯又强大的叶奈法女神啊！

●小小吐槽

在个人看来，本次国服上线时一同更新的出牌记录仍然急需改进，因为目前仍然显得比较简陋。玩家从中只能看见双方打出了哪张牌，而看不到打出的牌发动了什么效果或者连带出了哪张牌。这可能会使得不少新手玩家或者记性没那么强的玩家根本不知道上一回合发生了什么，而偏偏本作的卡牌效果众多，想要记住都得花点时间，所以详尽的出牌历史是相当有必要的，期盼在日后的更新里会对这一方面作出强化。



▲虽然可以发出各种嘲讽语音，但嘲讽也是有冷却时间的。连续不间断无差别地嘲讽在本作中是行不通的！

（Cahir）不惜一切代价寻回希里，但是卡希尔两次都失败了，先是在尼弗迦德帝国毁灭辛特拉时，他明明快逮住希里却又让她逃脱，之后他被投入大牢数年才再次受到启用去追捕希里，然而此时已经长大的希里却直接正面击败了卡希尔，导致他被视为叛徒，即将送回国内被惩处，却幸运地被杰洛特救下，不过这已经是后话了。

两次和女儿失之交臂的恩希尔决定放弃使用骑士这种正面力量，改为命令尼弗迦德的著名特务史提芬·史凯伦（Stefan Skellen）来去寻找女儿。情报人员在寻找特定目标上的确有着过人的能力，但是他们也有自身的缺点——和骑士比起来，这些人缺乏忠心。史提芬并不忠于恩希尔，甚至想要推翻他的独裁统治，所以对于寻找希里的过程也是各种瞒报，还试图杀死希里让恩希尔绝后，防止他的血脉继承帝国。

最后恩希尔察觉到自己手下的阴谋，带着秘密部队亲自出马才包围住了希里，却最终被她劝服，暂时放弃了把她带回尼弗迦德的想法。

至于之后在《巫师 3 狂猎》里恩希尔又把杰洛特找去一番敲打，再度表示想要把希里带回身边，除了是国内的政治形势和恩希尔本身年纪渐大产生的影响，和狂猎本身对于希里穷追不舍也有着一定的关系。

4.帝国传承

不过虽然在意自己女儿，恩希尔也有作为政治家冷酷的一面，他一直想要直接把自己的女儿娶为妻子并生下一个儿子。这当然不是因为他有什么鬼父情结（起码表面上看来没有），而是为了尼弗迦德进一步的扩张，希里本身在血统上就有着北方领域数个国家的继承权，加上恩希尔本身的血统，他们诞下的后代就会成为尼弗迦德帝国和北方领域合起来大半土地名义上的统治者。当然，如果玩家们在《巫师 3 狂猎》当中选择把希里带回恩希尔身边，并且恩希尔没有死于政治暗杀，他最后还是会放弃这个听起来过于背德的安排，直接选择让希里成为了尼弗迦德的统治者。

虽然很难用单纯的善恶来去评判恩希尔的品德，但起码作为一个帝国的统治者来说，他还是具备了令人钦佩的魄力和强大的政治手腕，以及过人的远见，《昆特牌》中为他安排了能够看透对方三张牌的能力，相信也是在对他的特点作出体现吧。



▲根据玩家的选择不同，恩希尔也有可能在《巫师3 狂猎》的结局中遭到刺杀，不幸身亡。

怪物阵营一生推！



试玩编辑 果汁

游戏总体评价：4（满分5分）

美术风格	5	卡池深度	4
游戏机制	5	汉化品质	4

●总体感受

笔者此前没有玩过国际服，所以国服是这个游戏的初体验。在测试过程中没有碰到延迟问题，可以说整个游戏过程都非常顺利，不过考虑到测试服的人数较少，待正式运营的时候是什么状况实在说不准。

本作的游戏机制与游戏原作是基本相同的，开局抽整大局游戏所需的牌，大局为三局两胜，比点数大小，玩过原作昆特牌小游戏的玩家能迅速上手。不过为了平衡性，本作针对卡牌本身的能力作出了许多调整，比如怪物阵营的吞食能力、晴天牌的可选效果等，原作中最知名的诱饵、间谍卡效果也得到了修改，卡牌效果的连携、每个阵营不同的组法让整个战局的复杂度比起原作大幅提升。

虽然游戏机制看似简单，但三局两胜的机制使得对局存在田忌赛马般的弃子局，一下子就增加了玩家之间互相猜疑的算计要素。并且与市面大部分卡牌游戏不同，昆特牌开局就会抽 10 张手牌，不谈阵营特色，除了第二、第三局才会再抽一些牌外，整局游戏是非常缺乏过牌手段的。这代表开局的 10 张手牌基本决定了本局的策略，玩家在组牌阶段就要非常熟悉自己牌套的打法，以便开局换牌的时候可以迅速搞懂自己需要哪些牌，以及目前手牌可以打出哪些连携效果。可以说是完全做到了上手简单，深入需钻研的优点。

但是，游戏本身的深度导致运气成分比较小，一局对弈的时间较长，要思考的东西也比较多。经过一段时间的发展之后，新手与老手的差别会越来越大，可能会在吸纳新玩家方面存在一些障碍。对于现在比较流行轻度游戏的环境来说，《昆特牌》能否立足于国服市场，还有待考验。

●个人最爱

本作中不少卡牌出自游戏 BUG 这个风趣点估计很多人知道就不细说了。在原作中因为平衡性问题而被埋没的“怪物”阵营，在本作中可以说是成功翻身。怪物们不仅是从害怕天气摇身一变为各种天气免疫、控制天气的效果，吞食能力也十分有趣。由于测试时间较少，笔者仅是把重心放在了怪物阵营中，除了因为比较喜欢艾瑞汀的造型外，怪物牌本身的从卡组中招人——也就是滤牌的能力是笔者非常喜欢的一点。虽然测试有 60 个卡牌桶可开，可是要组齐一套高端的还是不够，笔者在测试期间仅是组了一套比较平民的吞食怪物便开始战斗，效果还算满意。说起开包还要赞一下，《昆特牌》也是一包 5 张，并且最后 1 张是稀有或以上级别的卡牌，良心的是可以 3 选 1，意思就是如果你最后一张开到传说，那么就有机会在三张传说牌里进行 3 选 1，大大提升你获得目标卡牌的几率。

●小小吐槽

不知道是脸黑还是几率问题，在 60 个卡桶里笔者只开到了 2 张金色传说，而根据国服统计，平均 60 桶

有套路，更有深度！



稀饭

游戏总体评价：4（满分5分）

美术风格	5	卡池深度	4
游戏机制	4	汉化品质	5

●总体感受

对于《昆特牌》整体的游戏素质，玩过国际服的我心里是大概有个底的，所以这次国服测试，我原本的目标就是体验一下本地化的整体水准，倒是没有对游戏机制方面有太多新的期待。但从结果上来说，我在两方面都被惊艳到了。

首先自然是本土化，虽然本次青草试炼只是内部测试，我有预想过会遇到一些翻译字体或是润色方面的问题，但实际上玩下来并没有遇到这方面的问题，卡牌的描述文字翻译得非常直白易懂又文法通畅，而在卡牌配套的引言翻译上又具备了语言的美感。在此之上，游戏本身的全中文语言配音质量也非常令人满意。

而在机制上面，比起刚刚进行国际服测试的时候，现在的《昆特牌》已经不再是北方领域那群乡村愚民能够驾驭得了的大众卡牌游戏了（笑），整体风格向着流行卡牌游戏看齐，而且或许是考虑到游戏机制和一般卡牌游戏有别，对于卡牌的特效制作已经到了完全常规化的地步，很多在刚开测的时候还是白板的卡片都有了各种独特的效果，对战的过程变得更像是两军对垒，每一张牌都可以带来形势上的变化，各种效果连携套路简直让人应接不暇。

考虑到游戏尚未正式推出，还有不少修改和扩充的空间，可以想象之后游戏的整体深度还会得到进一步的提升，组牌套路上还会有更值得挖掘的地方。

●个人最爱

在《巫师 3 狂猎》时期，个人最爱的就是尼弗迦德势力那种通过安插间谍来疯狂打手牌差的风格，但显然这种风格有点过强，所以在《昆特牌》里整个势力的特点被改造了一下，原本我个人以为会弱化一点，但实际上只是被平衡过了。现在的尼弗迦德仍然是以间谍为核心，但加上了更多如随着间谍增多而强化自身威力，以及直接查看对方手牌的强大特效。我个人甚至试过在第一回合强压场面的情况下，再用恩希尔大帝的领袖能力和特效卡牌配合，把对方剩下的手牌全部揭开，然后对面就直接投降了，这种不战而屈人之兵的胜利实在是令人着迷。

一般能够开出3-4传说卡牌，我的祖先莫非真的来自非洲么……而开卡桶那个巨魔捏爆卡桶的动画真的很慢，正式运营的时候希望增加跳过功能，不然一下子开60包会消耗很多时间。（目前这个情况已经反馈给CDPR了，大家可以期待日后对应的修正。）



▲在雾天能够直接从牌组里跑出来的小雾妖是怪兽阵营里的标志性滤牌手段。



▲这是60个卡桶中惟一一个在4张牌里看到史诗牌的桶，我感受到了来自命运深深的恶意。

虽然成了北方领域的人，然而我的心属于——

试玩编辑
六等星

游戏总体评价：
4（满分5分）

美术风格	4	卡池深度	4
游戏机制	5	汉化品质	4

●总体感受

登入游戏第一印象不算很好，因为本作还处于测试的缘故，登入界面有些简陋，游戏本身的UI主色调过黑，缺乏亲切感。

不过几天体验下来 不禁感慨《昆特牌》能脱离《巫师3》获得如此成功的确不是偶然，其简单独特却充满深度的玩法以及不同阵营间良好的平衡性，带来了极为优秀的卡牌对战体验。游戏的上手难度不算高，所有的卡牌都有自己用武之地，因此套路也一个比一个深，在与人的博弈中新手玩家可能会被各种花式吊打。不过这个过程却不会令人感到郁闷与暴躁，因为不是输给了看脸的发牌员，也不是输给了这个版本某牌不够强势，单纯是局势观没有对面的远，这种智力而非运气的交锋将会使游戏在不断更新中进入一个良性循环，使其成为一款具有竞技性博弈性的卡牌游戏。

所以总体而言，笔者个人是很看好这款游戏的后续发展的。

●个人最爱

60个桶开完，本来是想试试能繁殖的怪兽卡组，却发现自己一张金卡都没开出来，稀有卡都集中在北方领域卡组，只能先拿来练练手。虽说玩下来后发现不断强化自身的北方卡组其实也非常强劲，作为一个新手还侥幸胜过一次怪兽卡组老司机，但是——果然还是想玩怪兽卡组啊。

●小小吐槽

大概由于本次测试面向的群体是对昆特牌非常了解的玩家们，未接触过昆特牌的笔者，刚进入游戏还是挺蒙的，新手教学除了一些基本的操作外并未对一些卡牌标志和特效进行说明，以至于在一把游戏中遇到了将手牌中的间谍强化到14战力后却发给了对面导致被翻盘的窘况。



►本作的教程还是非常体贴的，但在卡牌的具体使用效果的指引上还是有着一定的改进空间。



●小小吐槽

虽然我知道是为了保密剧情，但在这次内测期间还是不能够玩单机剧情的确让我有点失望，希望在之后的公测当中能够有机会体验一下，就算不是完整的故事也好。





▲随便开一桶卡，就可以看到绝大部分卡牌都有了特效，目前只有鹿首恶魔这种纯粹高战力的青铜品质单位卡才会是无特效的白板，但也不排除会在日后加入新的特效。

卡绘欣赏之卡希尔

CAHIR



●人物介绍

看过前文对于恩希尔的介绍，相信大家都对卡希尔有一个大概的印象了，但实际上他并不只是被恩希尔派出来执行任务的骑士这么平面的角色，在小说当中他也有着自身的一番经历。

1.出身不凡

卡希尔是其他人对他的称呼，但实际上他的名字要更长一些，长度甚至可以击败希里，其全名为“卡希尔·莫瓦·迪福林·希拉克”（Cahir Mawr Dyffryn aep Ceallach），其中融合了来自他母亲和父亲的部分名字。卡希尔的父亲是尼弗迦德的皇家总管，而他的母亲则是服务于尼弗迦德以及身为女术士集会创始人的艾希蕾·阿纳兴（Assire Var Anahid）的侄女，所以卡希尔也算得上出身高贵，而且在尼弗迦德贵族圈子当中也是亲属众多，光是兄弟姐妹就有足足五人。



▲卡希尔的艺术画作。

2.特务生涯

尽管出身高贵，而且是作为一名骑士受到训练，卡希尔优秀的战略思维和作战技巧在某个时候得到了尼弗迦德情报部门的赏识——其中或许还有他的父亲为了自己儿子的仕途而作出的一些安排在起作用，所以他很快成为了尼弗迦德情报部门的行动人员，而且还得到了伯爵爵位。

而鉴于他有着可靠的出身，在尼弗迦德第一次对北方发动入侵时，他被委派了一项秘密任务，那就是前往已经陷入战火的辛特拉，把这个王国的公主希瑞菈——也就是希里抓走，并将其带回尼弗迦德。卡希尔戴上了他标志性的羽翼盔，骑上了他那有着黑色装饰的战马，带着对尼弗迦德的忠诚，踏上了一条会把他人生带入悲剧旋涡的道路。



▲《巫师3 狂猎》中卡希尔的卡牌绘图，使用的是他的黑骑士造型，不过画得太普通，少了几分霸气。

3.起起伏伏

尼弗迦德对于辛特拉的进攻非常成功，他们最终围困了城堡的塔楼，并且在四天后逼迫大名鼎鼎的“雌狮”卡兰瑟女王跳塔自尽，几乎彻底毁灭了这个国家。但是在这一片战乱中执行他的秘密任务的卡希尔却遭遇到了意想不到的失败，最忠诚的骑士们掩护着希里逃走，卡希尔和他手下的精兵们穷追不舍，但最后却还是让希里逃出生天——尽管追杀过程中卡希尔的黑骑士形象成为了希里日后众多噩梦中的主题。

这次失败成为了卡希尔职业生涯的转捩点，他的境况直转急下，被投入了大牢，关押了整整两年，才因为一次神秘的事件而被释放。恩希尔大帝给予了卡希尔第二次机会，让他去寻找希里，并且如果他再次失败，等待他的将是被处决的命运。



▲在年幼的希里心中，穷追不舍的卡希尔成为了梦魇的具化形象。

4.迎来终结

卡希尔的第二次任务也最终失败了，他这次干脆败在了已经成长了的希里手下。随后他被带回尼弗迦德接受惩罚，却偶然地被杰洛特救下。此后卡希尔近乎是死赖着地跟上了杰洛特一行人，期间猎魔人对他可是毫不客气，两人直到在经历了好几回冒险之后，才总算是化解了矛盾，卡希尔也靠着自己的行为取得了其他人的信任。在一次私下的详谈中，已经两次失去了抓住希里机会的卡希尔向杰洛特透露了心声，在败于希里手下之后，他已经爱上了这个英姿飒爽的女孩，他如今随着杰洛特行动，并不是为了抓住希里，而是想要和她并肩作战。

最终，卡希尔的愿望达成了，在原著小说中的斯提加城堡一战中，卡希尔见到了希里，也终于得到了与她一同御敌的机会，只是很快他就为了帮助希里获得脱离敌人魔爪的机会，死在了赏金猎人雷欧·邦纳特（Leo Bonhart）的手下。

在目前的《昆特牌》版本当中，忠诚而战斗力过人的卡希尔是一张金色品质卡牌，不但战力高，而且还有重置双方领袖能力的强大特效，配合恩希尔大帝的看牌能力，是用于掀透敌人手牌的关键单位。



▲波兰语版《猎魔人 精灵之血》封面上的卡希尔，他以黑暗的形象现身，但最终仍然是以一个骑士的身分献出了自己的生命。

Always have a Plan B!

试玩编辑 乙太

游戏总体评价：5（满分5分）

美术风格	4	卡池深度	4
游戏机制	5	汉化品质	5

●总体感受

诡巧多变，进退有据，这是我对本作的最大感觉。

被丰富为一个完整桌游的《昆特牌》相比原作中的魔性小游戏变化巨大，经过丰富之后的卡池让不同势力的特色更加鲜明，原作中稍显重复的技能也得到了大幅强化，角色牌技能支持玩家可以开发出更多的套路，而特殊牌也在原本单调的天气牌基础上增加了大量新卡。游玩时，玩家在不同大势力特殊能力的框架下，搭配自己喜爱的套牌，而领袖卡的特殊技能则为套牌的打法提供了更多的可能性。

而相比其他卡牌游戏，昆特牌在一副套牌下进行的三局两胜制玩法则让它和其他很多卡牌游戏区分了开来。每小局间，是倾尽全力又或者是保留实力都需要经过深思熟虑，同时分局制的玩法也要求玩家的套牌不能只有一个套路，在每一局下都为自己保留一个 B 计划，永远都可以让自己距离胜利更接近一些。

●个人最爱

绝对是奶牛！

将游戏中的 BUG 梗融入游戏之中的奶牛充满了恶搞风情，而且因为在一段时间的游玩内，游戏中总是见到许多对手带着一张固定消减敌人体力的叶奈法，奶牛这张牌就可以发挥自己真正的能力了。

来感受牛魔王的愤怒吧，你这个魔女 * 砸！

不过这张卡大部分时候真的是很

鸡肋的，自主触发并不是特别容易，而且这么可爱的奶牛，笔者自己也很难下得去手宰了它……（毕竟游戏里的刷牛皮 BUG 我也是根本下不去手啊！）

●小小吐槽

整体而言游戏给人的感觉，完成度已经十分出色了，游玩过程中没有遇到过特别闹心的事情，不过有时从牌组中随机打出特殊卡时，卡牌的效果似乎是不能实时查看，至少鼠标点在卡牌上时并不会自动出现技能讲解（不知道是不是笔者没有找对方法），这样的问题导致笔者在不熟悉卡牌效果时，出现了不少的错误选择。

顺便，个人感觉出牌记录的查看也不太直观，不过考虑到是这次版本新加入的功能，应该会在日后进行强化吧。

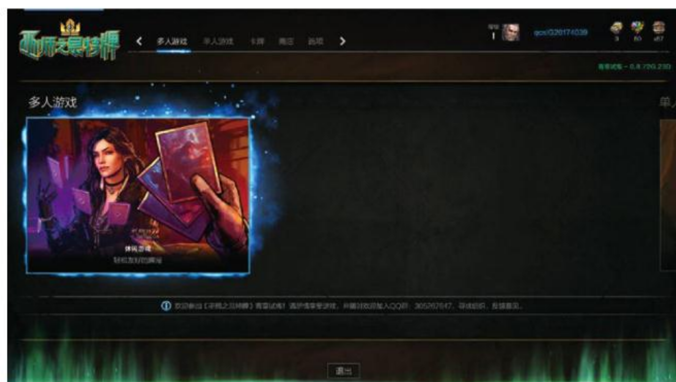


▲开场放只牛，下局心不慌！



序才能搞定。不过笔者刚玩的时候刚好是在国服测试刚开始的第一天，所以应该只是测试初期难免会遇到的状况，在之后的试玩当中这个问题也已经得到了解决。

另外一点让笔者略为不爽的是，安装国服的客户端时需要玩家先把国际服的客户端卸载。虽然称不上什么非常麻烦的事情，但对于国际服玩家来说，这肯定不方便，你看隔壁《×石传说》也不是这样的啊，希望公测的时候不会再有这样的要求了吧。



抽不到老婆，有再多金卡也是非洲人！



试玩编辑 三日月

游戏总体评价： 4（满分5分）

美术风格	5	卡池深度	5
游戏机制	4	汉化品质	4

●总体感受

这次国服测试只有两个模式：和电脑联机或者休闲对战，说白了其实和去年国际服刚测试时的内容基本一致。由于笔者我有幸在去年 E3 以及之后的测试里提前玩过这款游戏，因此玩起来也算是轻车熟路，但也因为同样的原因，国服的体验也没有给笔者带来太大的惊喜。对于曾经或者还在国际服打滚的国内玩家来说，此次国服的素质还是相当不错的。部分玩家关心的网络延迟以及翻译问题都没有怎么出现，而且由于大家都是同一起跑线的缘故，大家牌组的套路明显没有国际服那么深，游玩体验因此相当轻松愉悦。

●个人最爱

笔者我最喜欢的牌是力量值为 8 的金卡“特莉丝·梅莉葛德”。原因很简单，因为我是个特莉丝党（你猜对了，我的牌组里永远不会有叶奈法）。除了角色本身外，这张牌的效果（使一个敌方单位牌的战力减 4）相当强力，泛用性比较强的能力配合金卡使得它在大部分牌组里都是如同万金油般的存在（可惜，即便给我 61 个桶，国服我也没抽到）。

●小小吐槽

虽然在上文笔者提到过国服的网络延迟很少，但是卡顿却时不时出现。笔者碰到最多的情况是在出牌的时候，出完牌就卡在那里，回合结束不了又不能投降，最后只能强行结束程



▲吃我老婆大火球啦！

卡绘欣赏之坎特蕾拉

CANTARELLA



●人物介绍

和前面两个介绍的卡牌比起来，坎特蕾拉可能是在原作当中最不为人知的角色，毕竟她也的确没有在剧情当中担当特别重要的戏份，不过虽然并非是重要任务，她还是在《巫师 3 狂猎》里露了一回脸，那就是在昆特牌相关任务里以“莎莎”（Sasha）这个卧底身分和杰洛特见面，还建议杰洛特和她一起密谋协作，获得比赛的优胜。但随后玩家会发现她之所以要这么做是因为她需要靠比赛中赢得的资金来作为路费回到尼弗迦德，以免自己在身分暴露之后无处脱身。

而在小说当中，她和卡希尔有着一点点联系，因为她在来到北方领域之前，充当着卡希尔的表姑女术士艾希蕾·阿纳兴的间谍。因为女术士在尼弗迦德的地位非常微妙，为了获取尽量多的情况来回馈给女术士集会所，艾希蕾指使坎特蕾拉接近恩希尔大帝的间谍头子瓦迪尔·迪·李道克斯（Vattier de Rideaux），成为了他的情人，并借此优势获得了大量的情报，甚至某种程度上促使了《巫师 2 王国刺客》中女术士集会所阴谋的发起。

但是艾希蕾的阴谋最终败露，她被尼弗迦德的大使希拉德·费兹奥耶斯泰兰（Shilard Fitz-Oesterlen）秘密处决，坎特蕾拉失去了她的服务对象，也不难理解她为什么最后到了要去昆特牌比赛里骗奖金的地步。

最后一提，她的真名也并非是坎特蕾拉，而是卡西亚·范·卡腾（Carthia van Canten），坎特蕾拉只是一个昵称。而小说作者安德烈·斯帕克沃斯基其实在她的昵称上玩了个语言梗，“Cantarella”在意大利语中的原意就是“Whistleblower”（告密者），指代她的间谍身分。



▲坎特蕾拉在《巫师3 狂猎》中的造型，因为用的是贵妇NPC的通用建模，并没有凸显出她的个性来，相比起来《昆特牌》里的版本虽然看不到正脸，对她的角色特征却是传达得非常到位。



文 北山杉（实习） 美编 咕噜

神奇小子 龙之陷阱	PS4 XOne NS DotEmu	
ウンダ－ボ－イ ドラゴンの罠	平台动作	日版
2017年4月18日	本地1人	无对应周边
售价为NS：2200日元、PS4/XOne：19.99美元		

时隔接近30年，“《神奇小子》系列”在4月18日迎来了系列第4作的重制版作品。这款由Lizardcube制作，DotEmu发行的《神奇小子 龙之陷阱》，是1989年在世嘉Master System上发售的《神奇小子3 龙之陷阱》的重制版。重制版在玩法基本与旧版相同，主要重制了游戏画面和背景音乐，并且新加入了一个女性角色。下面就让我们穿越时光的束缚，感受这款来自过去的游戏的魅力吧。



系统说明

菜单介绍

对于平台动作游戏来说，菜单栏一般以简单易懂为主，不过考虑本作中文版要等到7月才发售，在这里先为大家介绍一下各级菜单和功能。

标题菜单	
本作的标题菜单只有4个选项，具体含义从上到下分别是	
WonderBoy	可在WonderBoy和WonderGirl之间来回切换（旁边的主角也会随之改变）
スタ－ト	开始游戏
ギャラリ－	查看游戏周边（包括插画、角色设定、角色动画、背景美术、音乐制作）
オプション	查看操作方式、设定“retro”模式、设定BGM、效果音以及HD振动、查看制作人员



游戏菜单	
在游戏过程中可随时按“+/OPTION/菜单键”呼出以下菜单栏	
再开	回到游戏中
オプション	设定“retro”模式和BGM等
遊び方	查看操作方式
タイトルへ	回到标题画面



键位说明

游戏的操作随着玩家角色目前的形态不同而略有区别，不过大部分都是一样的。

NS版

键位	说明
左摇杆←→/方向键←→	移动
Y	攻击
B	跳跃
L&R	选择道具
A	使用道具
左摇杆↑/方向键↑	开门
X	装备菜单
ZR	切换画面
按下右摇杆	切换声音

XOne版

键位	说明
左摇杆←→/方向键←→	移动
X	攻击
A	跳跃
LB/RB	选择道具
B	使用道具
左摇杆↑/方向键↑	开门
Y	装备菜单
RT	切换画面
RS	切换声音

PS4版

键位	说明
左摇杆←→/方向键←→	移动
□	攻击
×	跳跃
L1/R1	选择道具
○	使用道具
左摇杆↑/方向键↑	开门
△	装备菜单
R2	切换画面
R3	切换声音

特殊形态键位说明（NS版）

以下是角色不同形态下的一些特殊键位的说明：

形态	键位	说明
鹰人	双击B	飞行
人类/蜥蜴人	左摇杆↓/方向键↓	下蹲
鼠人	左摇杆/方向键	爬墙
鱼人	双击B	游泳

另外特别说明一下，除了蜥蜴人以外，角色的其他形态在不按键的状态可以格挡敌人的远程攻击（如火球、弓箭等）。

后文以 NS 版的操作为主。

HD振动

《神奇小子 龙之陷阱》在宣布登陆 NS 之初便着重强调了本作将会利用新主机的 HD 振动来增强游戏性，而实际游玩的过程中也确实感受到了 HD 振动带给游戏的不一样感觉。游戏中，HD 振动被用来表现闪电、水流、风等元素，其细腻的表现给人带来了另一种不一样的真实感。

画面切换

本作完全重制了旧版的画面，并在系统上加入了一个十分有趣的功能——新旧画面的无缝切换。喜欢玩复古的玩家可以随时切换到旧版的 8bit 画面来找回当年玩游戏时的感觉。同时，如果你快速地按下数次切换键（ZR），画面最终会停留在一半现代画风一半复古画风的模样，方便玩家同时欣赏和对比新旧画风的差异。

以下是本作与旧版之间的画面对比。可以明显看出时间的印记。







retro模式

本作配乐的制作人是来自 Michael Geyre，他在旧版本的基础上对配乐进行了重新编曲，保留了作品经典旋律的同时，使用了管弦乐进行演奏，在表现方式上更加符合现代音乐的审美标准。当然，和画面一样，为了照顾复古的玩家的口味，制作者推出了“retro”模式，玩家可以随时切换到原版的电子乐来进行游玩。



クレジット情怀彩蛋

进入游戏标题菜单里的クレジット，可以查看制作人员相关的信息（包括原作的制作人员），有趣的是大部分制作人员的名字下都附带了一张童年时代的照片，以此来向 30 年前的原作致敬，情怀满满。



变身篇

本作的主角是一名英雄少年，因打败了机械恶龙（Meka Dragon）而受到诅咒变成了半人半蜥蜴的模样，为解除诅咒，他踏上了一段漫长而又艰难的旅程。游戏中，玩家操纵主角不断地挑战并打败新的恶龙，每击败一只恶龙，身体又会因新的诅咒而变成另外的形态，直至战胜最终 BOSS——吸血鬼恶龙（Vampire Dragon）后才终于变回了人类。有趣的是，主角打完最终 BOSS 后仍然可以在其他 5 种形态之间来回变换。



蜥蜴人（Lizard-Man）

能力：喷火（远程攻击）

介绍：相较后面获得的其他形态，蜥蜴人形态的能力和特性都十分特殊。攻击方式是喷火，这和其他形态使用剑盾来战斗的方式截然不同，也正因为如此，蜥蜴人没有盾牌可供防御，但可以主动喷出火球来抵消敌人的远程攻击。另外蜥蜴人是游戏中惟二能使用下蹲的形态之一。

鼠人（Mouse-Man）

能力：爬墙

介绍：因为会爬墙（只限于有特殊花纹的砖墙），鼠人的战斗方式十分立体，这点在丛林关卡里有很好的体现，缺点是攻击距离极短，攻击敌人时很容易落空或者撞在敌人身上。

鱼人（Piranha-Man）

能力：游泳

介绍：鱼人能在水中自由游泳，能够到达其他形态到达不了的深处。

TIPS 使用鼠人形态面对敌人时，应当尽量避免站桩输出，并朝敌人的方向保持移动状态进行攻击，这样可以利用惯性增加自身的攻击距离。

狮人（Lion-Man）

能力：攻击范围上中下全区域覆盖

介绍：狮人在攻防数值上堪称本作主角可变身的最强形态（人类形态除外），不仅其攻击区域能够覆盖相当大的面积，还能同时格挡住前方上中下三个位置的远程攻击。

鹰人（Hawk-Man）

能力：飞行

介绍：本作中惟一可飞行的形态，但是相对的，如果下水的话则会受到伤害。鹰人在装备上和其他形态略有不同，比如ヘブンリーシール，由于是用云编织而成，十分轻盈，因此在鹰人形态时装备防御力会+120，而其他形态使用只能+40。

死亡和返回

本作的玩法机制和30年前相比并没有太大的改动，因此保留了许多来自上个世纪游戏设计的元素，比如这次的死亡和返回机制。玩家在游戏中死亡后会在最初的村庄里重生，同时损失所有的道具，但不会失去金钱和装备。玩家的HP也会回复，但不会回满。另外，在游戏中如果想要快速返回村庄，只需退出到游戏标题界面后再次重新进入游戏即可，不会产生任何损失。一些习惯了现代游戏方式的玩家或许会感到这样的设定很烦人，死一次就得重头开始，但对于复古派玩家来说，这是最自然的游戏方式。

道具一览及用途

ファイアボール：能够向正前方发出波动的火球，可无视墙壁的阻挡；
トルネ-ド：向前方发出一团飓风，持续攻击行进路线上的敌人，行进路线会受到墙壁的阻挡；
アロウ：向正上方射出一支箭矢；
ブ-メラン：向前方发射出一个回旋镖，可重复使用2次；
サンダ-：激发雷电，攻击屏幕内的所有敌人；
复活の药：死亡后可原地复活一次，最多能够携带3瓶；
カギ：能够打开上锁的门；
スド-ン：集齐6个能够在地下商人处购买最强武器ガリッくソ-ド；
サンダ-リング：能够让角色获得打碎石块的能力。



支援设施

教会

前往教会的修女处能够看到玩家当前状态的存档密码，可用于存档继承以及与原版之间的cross-save。另外变成不同角色形态去教会时，修女的话（吐槽）也会有所区别，下面带领大家一起感受修女的部分毒舌吐槽吧。



形态	修女的指引（吐槽）
人类	来这里还有什么事吗?
蜥蜴人	如果我变成你这般模样的话会立刻去找毒药自杀。
鼠人	哟小不点先生，最近怎么没见到那只慵懒的蜥蜴呢？/我忘了该说什么了，总之要照相吗?
鱼人	常言道鸟去无踪，虽然如此，但空气中净是羽毛。/欢迎回来，看到你的样子我真想把眼睛闭上。
狮人	看看你的鬃毛、咆哮还有体臭。你才是真正的战士！/建造了这里的地下洞窟的家伙一定是一个专注设置隐藏门的发烧友，在里面时，要多注意到处敲敲门。
鹰人	小心你那尖锐的喙。/在天上飞对身体健康有好处吗？/我的玩笑话格调很高吧？如果当一个名艺人的话肯定会成为一个很厉害的前辈！

装备商店

装备是本作玩家提升角色能力最重要的道具，大部分装备（剑、盾、盔甲）都能在分布于各个关卡以及村庄的商店里买到，这些装备商店对玩家的成长至关重要。因此在这里列出本作全14处装备商店的位置以及出售物品信息。



编号	关卡	位置	物品信息	价格
A-1	村庄	教会左边的房子二楼	ミスリルソ-ド	15金币
			ミスリルシ-ルド	32金币
			ミスリルア-マ-	44金币
A-2	村庄	村庄最左边尽头处砖石围墙左下角处	ナイトシ-ルド	1140金币
			プリンスア-マ-	1600金币
A-3	村庄	教会右边的围墙内	ヘブンリ-ソ-ド	3980金币
			カギ	250金币
A-4	村庄	A-3右边被石头围起来的房子	ラッキ-ソ-ド	310金币
			サムライア-マ-	1000金币
A-5	村庄	高塔塔顶内	クリスタルソ-ド	2980金币
			クリスタルシ-ルド	3140金币
			クリスタルア-マ-	3210金币
A-6	村庄	高塔左边下水道的尽头处（需打碎悬空的石块）	ムラマサブレ-ド	800金币
			ガリッくソ-ド（需集齐チャムストン）	2017金币
B-1	沙滩	第1幕的水下左边尽头处	アクアシ-ルド	430金币
B-2	沙滩	关卡最后一幕的房屋内	ゴブリンメイル	180金币
			マスタ-シ-ルド	1980金币
C-1	沙漠	金字塔第一层入口右边砖墙内（需打败木乃伊恶龙）	ダンシングシ-ルド	430金币
D-1	火山	第4幕中央处的房屋内	ドラゴンメイル	300金币
E-1	丛林	第1幕起始处	ショ-グンブレ-ド	225金币
			ショ-グンシ-ルド	460金币
			ショ-グンラメラ-	500金币
F-1	地底世界	第6幕右上角（从第5幕进入）	タスマニアンソ-ド	1480金币
F-2	地底世界	大名寺顶楼	ハ-デスア-マ-	2000金币
G-1	恶龙城堡	城堡出口的水井里	传说の盾	5440金币

诊所

在诊所内能够治愈受到的伤害，但随着角色血量的增加，治疗价格也会逐渐攀升，另外，角色的不同形态的治疗费用也有差异。下面是治疗价格表以及全诊所位置一览。



诊所治疗价格表

血量	治疗价格
1～2颗心	免费
3颗心	45～100金币
4颗心	60～135金币
5颗心	125～180金币
6颗心	180～235金币
7颗心	245～300金币
8颗心	320～375金币

全诊所位置一览

1.村庄高塔左边第一栋房屋
2.沙漠金字塔第2幕下层
3.火山第4幕中间房子内第二扇门
4.沙滩沉船处往左走到尽头的门内
5.地底世界第4幕针筒招牌处
6.云端城堡第1幕尽头处

TIPS 蜥蜴人虽然能使用喷火这种射程较远的攻击方式，但如果玩家连续快速按攻击（Y）键时，喷出的火球射程会大打折扣，因此使用蜥蜴人战斗时要特别注意按键节奏。

复活药店



玩家惟一能够用金币买到复活药的地方，位于丛林关卡左边尽头的水底。

变身台

位于A-1商店楼下，玩家需要得到打碎石头的能力后才能进入。进去后打破最左边悬空的石块，会出现一道门通往一间电闪雷鸣的屋子，可以变换已有的身体形态。



冒险攻略

主线流程攻略

经历了重重困难，勇者终于站在了魔王城堡的门前，但令他/她意想不到的是，恶龙的诅咒正在前面等待着他/她。

终末地下城篇（ラストダンジョン）

·一开始一直往右走，直到走到有个缺口的位置可以下去，下去之后有两只蝙蝠会围攻你，其中一只有一定概率会掉火球道具。解决掉之后选择左边的悬崖跳下去。

·下去后如图往左边走是通往机械恶龙（Meka Dragon）的房间，往右走会遇见一扇上锁的门，不过目前打不开，先往左走去打恶龙。



·击败恶龙后会被诅咒变为蜥蜴人形态，在这之前如果多注意躲避诅咒火球的话，能够捡到超过50枚金币。

·出来后往右一直走到上锁的门那里，击败门前的绿色的独眼巨人可以获得开锁的钥匙。（中间第1幕最后那只绿色独眼巨人会掉一颗大血药回复玩家的全部生命值。）

·进门后往右一直走，尽量小心不要被天花板上掉落的石块砸中，走到尽头后，上方不断掉落的石块会垒起来形成通往上方出口的台阶，登上台阶即可脱离地下城。



·出来后往左走，就能够到达村庄了。

机械恶龙（Meka Dragon）战斗要点

机械恶龙的主要攻击方式是向斜下方喷出长条形的火焰，CD时间较长，很好躲避，利用其进攻的间歇反复攻击头部即可。



蜥蜴人篇

·到达村子后先去A-1商店买到一套不错的初始装备。之后进入商店下面的门，跳入水井一直往右游到尽头即可来到沙滩关卡（ビーチ）。

·沙滩关卡分为水上和水下两部分，建议玩家先从水下走，再从水上返回。先说水下，第1幕尽头的道路会被石块堵住，现阶段还没有打碎石块的能力，只能往上游出水面走一段路后再下水。



·再次下水后一直往右走到尽头，通过一扇门会从陆地上出来，继续前进，直到来到一栋海滩别墅前。进去后有两个房间，一间是B-2商店，但是价格较贵，玩家可以选择在附近刷钱或者以后再回来买。另一个房间里有一个宝箱，开启后会获得一把钥匙，可用来开启村庄高塔被锁住的门。返回村庄，使用钥匙打开高塔上被锁住的门，然后顺路进入沙漠。



·进入沙漠后朝左一路走到金字塔处，同样有水上和水下两条路可供选择，水下的难度更简单一些，但无法直接通往金字塔，只能从水上过去。

·如图，直接跳入第一根水管即可进入金字塔地下内部，然后一直往左走就可以到达第一层。



·注意金字塔内第2幕的上层尽头有个宝箱从里面可以拿到打开顶层房间门的钥匙，然后一路过去就到BOSS的房间了。

木乃伊恶龙（Mummy Dragon）战斗要点

木乃伊恶龙的主要攻击方式是低空飞行撞击以及毒液攻击。攻击要点是等它接近地面飞行时跳起来连续攻击它的头部，注意每击中一次它就会飞得更高一些，直到完全攻击不到它为止（大概能攻击3次），这时就可以蹲下来躲避它从空中发动的撞击，也可以同时使用箭矢道具射它。另外要多注意闪躲它的毒液攻击。



鼠人篇

·击败木乃伊恶龙后走到金字塔出口水管处，使用鼠人的爬墙能力越过右边的障碍进入门内可获得宝箱奖励和装备购买，然后通过另一扇门直接返回村庄。

·从村庄出发往左走利用爬墙能力翻越砖墙进入大草原，然后再一直往左越过只有鼠人才能通过的砖墙通道即可到达丛林关卡（ジャングル）。注意可以在起始处的E-1商店买到“日本制”装备套装，性价比不错。

·之后一路往前走，路上会有很多需要用到鼠人能力的特色关卡，如图所示，贴在柱子上再攻击效率会更高。

TIPS 蜥蜴人形态能够在不装备防火服的情况下在岩浆里走动而不受到伤害。



·走到尽头的砖墙附近会看到一条红色的金鱼，击杀之后得到一把钥匙。



·沿着尽头的砖墙往上爬会看到中间有道上锁的门，需要再上一层从图中位置往下跳才能抵达门前，进入塔内。



·进入塔内第 2 幕时要注意上方会突然掉下来一个敌人。



·塔内第 3 幕遭遇这种骷髅怪时，一定要先下手为强，抢先冲过去解决掉，不能让它跳起来。



·注意这种带帽子的怪物，即使粘在上层的砖块依然会被它撞到。



·走到尽头会看到一扇门，进去就能挑战 BOSS 了。

恶龙僵尸（Dragon Zombie）战斗要点

恶龙僵尸会连续喷射毒液攻击玩家，一旦被喷中就会被连续打出硬直，无法操作，但可以被盾牌格挡住。恶龙僵尸一旦受到玩家的攻击，会立即跳入脚下的毒液中，在此期间无法攻击它。因此玩家攻击时机的选择很重要，一定要在其刚好从毒液里跳出来之后，喷射毒液之前攻击它的头部。



鱼人篇

·被诅咒变成鱼人后通过水底的门回到村庄。由于现在还没获得打碎石头的能力，因此不用着急去沙滩，直接通过高塔来到沙漠。

·进入沙漠后一直往右走，来到火山关卡。第 1 幕有很多青蛙怪物和绿色独眼巨人，青蛙怪攻击的要点是等待它连续跳跃完毕在地上不动的那段时间攻击，效果最好。至于独眼巨人，目前需要连续砍 4、5 次才能击杀，注意攻击不能断，一定要一直让对方保持硬直状态。

·第 2 幕要小心不要掉进岩浆，否则会受到很高的伤害。同时在岩浆之上的平台间跳跃时要小心试探上方是否会有独角幽灵落下来。



·第 3 幕有很多绿色的独角幽灵，一般砍两下就死，但是砍一下它会飘到空中并且朝你扔石块，尽量不要被砸中，伤害很高，还有掉进岩浆的危险。



·第 4 幕的 D-1 商店里可以买到ドラゴンメイル，装备后就能在岩浆里自由走动了。

·从第 6 幕的尽头高塔进去，进入左边的门，再进入上边的门就能够自由切换已经变换过的形态，切换成鼠人后出来再进右侧的门。然后沿着砖墙一直爬到塔顶，从另一边落下来，打开宝箱获得能够打碎石头的装备（サンダ - リング）。



·接着回去打碎石头进入最后一扇门内就可以返回到村庄。接下来在村庄的变身台可随意变身（位置详见设施篇）。

·变回鱼人后回到沙滩，然后进入水下第 1 幕，一直游到右边的尽头打碎石块后下到水下第二层。一路 A 过去后又会上到第一层，这时往右走到尽头（左边尽头是诊所）进入遇难船关卡。



·关卡内部的怪物主要是幽灵，会突然出现在前方，注意小心前进。第 1 幕是红色幽灵，砍一下即可击杀，第 2 幕起遭遇绿色幽灵，会喷火球，砍两下才能击杀。注意使用盾牌格挡火球的攻击。

·第 3 幕起至第 6 幕绿色幽灵和血超厚的绿色独眼巨人（平均要打 5、6 下）会互相配合来攻击，非常不好打，建议多使用一下道具。不过在这里击败敌人奖励也很丰厚，会有很大概率获得大回复药或者复活药，通过后即可挑战 BOSS。

恶龙船长（Captain Dragon）战斗要点

恶龙船长的主要攻击方式是射出一长串上下跳跃的铁链，铁链看准角度可以用盾挡住。由于恶龙本体是不断上下跳跃的，因此掌握好节奏等它落地时跳起来打头可以无限打出硬直来进行输出。算是个比较好打的 BOSS。



狮人篇

·击败恶龙船长后被诅咒成狮人形态，然后被传送至沙滩关卡的最后一幕。进入房子后跳起来打碎悬空的石块，可以开启一扇隐藏门返回村庄。

·向左走打碎高塔左侧的石桥，跳下去来到一条地下通道内。往左走到尽头会出现 4 个竖直的下水管道。第 1 个管道里是弹簧，可借助弹簧跳起来打碎上方的石块进入 A-6 商店。第 2 个管道下去只能返回村庄，第 3 个管道下去再往左会进入“地下世界”关卡。第 4 个管道会通往一条秘密通道，需要使用鼠人形态才能顺利通过。其他管道本篇主线流程攻略暂时不涉及，这里只介绍地底世界关卡的攻略。



·地底世界关卡前 1 ~ 2 幕对于狮人形态来说难度不高，第 3 幕起要注意不要掉入岩浆受到伤害。如图所示岩浆上方的平台上往往有一块向下凸出的石柱，如果不掌握好起跳的位置的话很容易撞到然后掉入岩浆。当然也可以换上防御力较低的防火服。



·一直往左走到第 7 幕的位置，会看到两个蓝色的独眼巨人，击杀下面的那只会掉落一颗大回复药补满生命值，血少的玩家可以在这里补充一下。再往前走两幕就能到达大名寺（ダイミョ - 寺）。

TIPS 鹰人形态在空中遭遇远程攻击时，可立即按住↓键切换至盾牌格挡形态。



·进入寺庙后，会碰到新的武士小怪，伤害很高，攻击的时候注意保持近身状态，不要被它的中远距离攻击打到。

恶龙将军（Daimyo Dragon）战斗要点

恶龙将军的攻击伤害不高，主要使用闪电球来进行攻击，不放闪电球时被近身还会使用太刀将玩家砍出连续硬直状态，因此最佳攻击时机是等待它将刀举起施放闪电球的那一瞬间近身攻击，在其他时间则可以使用道具来攻击。



鹰人篇

·变成鹰人后从村庄一直往右飞可以回到最初的城堡（先在A-3商店里买一把钥匙），打开大门进入城堡。

·接下来的路线和地下城篇没什么区别，一直来到之前打机械恶龙的地方，会有一个宝箱，打开得到传说之剑（传说の剑）。从房间里出来后别忘了再进去开启一次宝箱，这次你会得到超过4000金币以及一个回满血的大回复药。

·出去后和原来一样一直往右走到第2幕尽头附近会出现一个蓝色的独眼巨人，击杀它得到传说之铠（传说の铠），然后在出口水井处的G-1商店里买到传说之盾（传说の盾），返回村庄。

·在A-3商店买好钥匙出发，先进入高塔第二层，往左边一直飞到一扇上了锁的门处，用钥匙打开门后会进入一座满是星星的房间。使用マジカルセイバ-（在村庄“地下世界”关卡前使用鼠人进入第4个水管拿到）将正中间的星星变成岩石，然后切换武器打碎岩石就会出现进入云端城堡的门了。



·城堡1-3幕主要考验玩家对鹰人飞行的掌控能力，注意耐心等待火球攻击的间歇通过即可。

·3-7幕切换至鼠人，这里要注意一些地方的墙壁隐藏有秘密通道，通过秘密通道会避免很多不必要的损伤。



·8-11幕使用鱼人，这几幕的主要敌人是寺庙关卡里的忍者和武士，可以先使用飓风道具击杀不停吐火球的植物后再来对付忍者和武士。

·12-13幕可以用タスマニアンソ-ド切换至鼠人形态快速通过。从第15幕起，随后几幕光线微暗，这时可以切换成鹰人形态直接飞过去，很容易就能来到最终BOSS门前。

吸血鬼恶龙（Vampier Dragon）

吸血鬼恶龙是本作最难打的一个BOSS，其要害在肚子的那张脸上。它能够出现在地图上的任何角落并且对你发动攻击，且很难回避。当玩家飞在空中攻击它时很容易会被它吐出的火球打出硬直状态。击破的要点是在它上升或者下降的攻击冷却时间里攻击其要害。建议玩家在打吸血鬼恶龙之前身上备好至少一瓶复活药，另外，先装备ハ-デスア-マ-（能够免费复活一次）去挑战吸血鬼恶龙，死一次后再换成传说の铠，也是一个不错的续命技巧。当然也有更简单的打法，只需在BOSS门前使用タスマニアンソ-ド切换至攻防最强的狮人形态，你就会发现打BOSS的难度直线下降，甚至能够无伤通过。



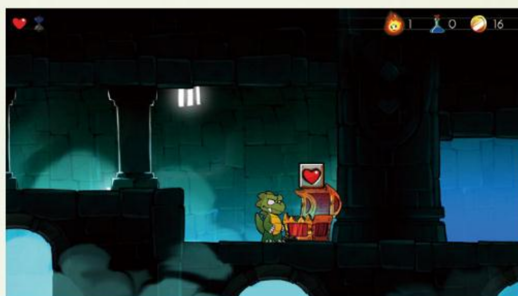
全收集攻略

生命之心

作用：增加一格生命上限

位置攻略

1. 村子里找到高塔，从下面的那扇门进去，然后进入地下再往右走打开宝箱即可获得。
2. 沙漠左边尽头狮身人面像内部。
3. 丛林左边尽头水下的房间内。
4. 高塔左侧打碎石桥下去进入地下通道，再次打碎路上的一座石桥下去往右走即可找到宝箱。
5. 使用鹰人从A-1商店下方的水井下去，从第二个出口向上飞出即可看到宝箱。
6. 沙滩遇难船右边下去走到尽头就会找到有宝箱的房间。
7. 云端城堡第5幕开头处。



道具宝箱

作用：获得大量金币和道具（可重复获得），一些宝箱还能获得特殊装备。

位置攻略

村庄：1. 从A-6商店旁边第4根下水道下去一直走即可到达。（需要使用鼠人形态）

2. 村庄右边尽头最后一间房子内。

沙滩：1. 水下第2幕往左走回到第1幕即可看到。

2.B-2商店旁边

沙漠：1. 水下往左一直走到尽头。

2. 从金字塔顶层的门进去第4幕的最左边。

3. 狮身人面像内部打碎周围石块下去。

4. 金字塔第一层入口右边砖墙内（需要使用鼠人形态）

火山：1.D-1商店旁边。

2. 关卡尽头的高塔内。

丛林：1. 丛林关卡前一幕有由很多砖块构成的通道迷宫，走到最上面的通道尽头按跳跃键即可到达秘密房间。

2. 丛林关卡的高塔内进去后直接往下走，就会来到藏有宝箱的秘密房间。

地底世界：1. 到达关卡尽头通往BOSS的门前往右走，在两根柱子之间按↑键就能进入秘密房间。

2. 打完BOSS出来飞到顶层的门进去即可。

恶龙城堡：回到和机械恶龙战斗的房间即可发现宝箱，打开后出去再进来还可以打开一次。



TIPS 在统一换上最强装备后，蜥蜴人形态能够达到的最大攻防数值为（205,200），为所有形态最弱，除人类外最强的是狮人形态，能够达到（250,250）。

狮身人面像秘密空间



越过沙漠的金字塔进入左边尽头处的狮身人面像里，可以打碎房间周围的石块进入狮身人面像底层的秘密空间，里面有8个宝箱，一次进入只能打开一个宝箱，建议切换至鹰人形态进入。以下表格将从左到右列出列出8个宝箱内的所有物品。

序号	物品
1	8枚金币
2	8个钱袋
3	8个火球道具
4	8个飓风道具
5	8个箭矢道具
6	8个回旋镖道具
7	8个闪电道具
8	7个钱袋+1瓶复活药

チャムストン收集攻略

在游戏中收集齐全6枚チャムストン（符文石）即可在A-6商店里买到最强武器——ガリックソード，部分成就和奖杯也和此物的收集有关。收集6枚チャムストン需要挑战6个不同的专属关卡，难度不低，下面就为大家带来チャムストン的收集攻略。

1.蜥蜴人专属チャムストン关卡

位置：前往沙漠关卡，进入水下一直往左直至尽头，使用蜥蜴人形态撞开头上的石块即可进入蜥蜴人专属チャムストン关卡。

收集攻略：第1幕与第2幕的敌人主要是金鱼和射箭的猪，由于蜥蜴人形态没有盾牌可供防御，因此要小心敌人放出的冷箭，也可以主动喷火来抵挡箭矢。第3幕主要是突破云朵怪的夹击，不用和它们过多地纠缠，一路往前冲到底即可。最后一幕最难，需要在不顶碎头上的石块的情况下通过满是弹簧的地面到达最右边，乍听起来不算太难，但玩家在实际尝试的时候很容易就会顶碎空中的台阶。要想通过这一幕，玩家需要了解蜥蜴人顶在石块边缘时不会击碎整个石块的特性，同时只需保证前三个台阶不被破坏，后面的台阶都是可以容错的，只要掌握好这两点，多多尝试几次，便能够顺利通过了。



2.鼠人专属チャムストン关卡

位置：地底世界第1幕的尽头处的第一级石阶往左进入秘密通道即可到达鼠人专属チャムストン关卡。

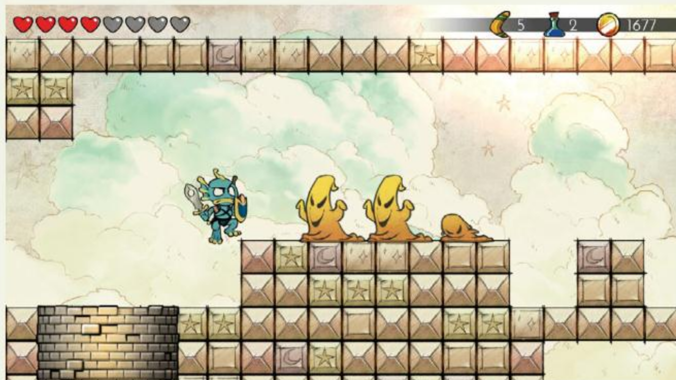
收集攻略：直接快速通关第1幕，不做过多纠缠，沿着尽头处的墙壁到达第2幕。第2幕对于没有熟练的玩家来说是一个不小的挑战，玩家需要不断沿着空中悬浮的一个个砖块到达终点所在另一边。由于砖块数量不多，可供落脚点较少，稍有不慎便会掉落回第1幕，是一个十分考验玩家对于鼠人爬墙技能掌握的关卡。这1幕的攻略要点是玩家需要将角色“粘”在每一块落脚点上，这样在边缘无论怎样来回移动也不会掉下去。实际操作中应首先观察角色下一个落脚点会落在哪一面，如果是正面，则跳到落脚点上左摇杆要向下拉，若是底面，则往上推左摇杆。若是侧面，则顺着跳跃的方向推左摇杆。



3.鱼人专属チャムストン关卡

位置：沙滩第1幕下到水下往左走，在B-1商店的右上方台阶上按方向键↑键即可进入关卡。

收集攻略：第1、2幕比较简单，小怪的伤害也不高。第3幕难度增高，入口处平台上4个喷火的幽灵若是一个个打起来会耗费相当多的精力，这时只需在平台上扔两个飓风道具即可轻松解决掉，接下来一直走到右边尽头处会发现一道上锁的门，击杀终点前一个平台上的黄色幽灵即可拿到钥匙，解锁完毕后就能拿到チャムストン了。



4.狮人专属チャムストン关卡

位置：沙滩第2幕下到水下往右走，会看到几个由低到高的柱子，进入在第一个与第二个柱子之间的空当，打碎脚下的石头（被珊瑚挡住很难发现，但切换回8-bit画面就很容易看到了）即可进入狮人专属チャムストン关卡

收集攻略：第1幕进去之后有两扇门，右边那扇是回去的门。进入左边的门，即可从右边的空间里出来，解决掉两个喷火球的小怪，进入左边另一扇门即可来到第2幕。第2幕不是很难，注意用盾牌格挡火球即可通过。第3幕要通过一座岩浆上的桥，由于狮人的攻击特性，在攻击正前方敌人的同时会破坏斜下方的石桥，因此需要格外注意。建议攻击时跳起来打，或者直接穿上防火服即可顺利过关。

TIPS 玩家在陷入硬直状态后再被攻击不会扣血。



5.鹰人专属チャムストン关卡

位置：在火山最后一幕飞越城堡右边的高墙即可进入。

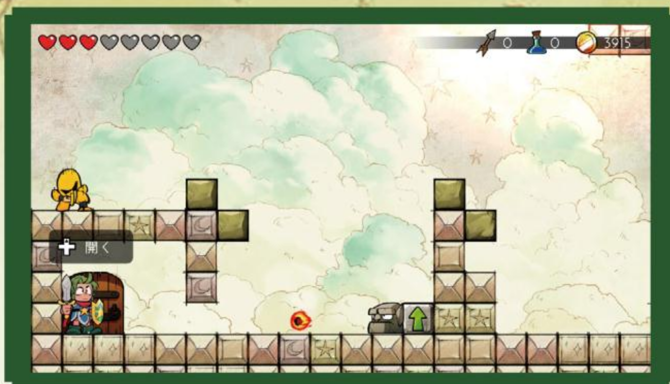
关卡攻略：第 1 幕只需掌握几处地方喷出火球的时机即可飞越通过。第 2、3 幕的地面是水池无法降落，空中的敌人也非常多，有道具的玩家可以考虑多扔点道具来清空飞行空间，这里多费点血也不要紧。最后一幕相对较简单。只要击败尽头前面的那只金色青蛙即可拿到钥匙开启上锁的门。



6.神奇小子专属チャムストン关卡

位置：村庄诊所旁边的房子，主线通关后就能够进去了。

关卡攻略：第 1 幕出来会看到竖着的 4 列喷火球的机关，掌握好时机跳到第二个机关前面的弹簧垫上，确保机关喷火球的那一刹那刚好跳到空中避开，然后再调整一下就可以跳到中间的石头上顺利通过了。接下来会遇到两个血很厚的黄色独眼巨人，不必过多纠缠，使用几个飓风道具即可。然后进入第 3 幕。第 3 幕天花板上有三朵云比较烦人，先一路走到上锁的门前方中间的一个弹簧垫下，这样云朵喷出的火球就不会打到你，然后解决两只金鱼后再出去使用箭矢解决云朵拿到钥匙开锁。第 4 幕里有很多可以破坏的石头，破坏后是弹簧垫，但不用全部破坏，只需要破坏第 2、3、5、6、7 块石头即可通过弹簧垫跳至右上角出口。需要注意的是最后一块弹簧垫起跳的落点要稍微偏左一点，跳上去后也要往左边推住左摇杆，这样才能保证顺利到达上面的平台。然后从平台的另一边下去即可到达第 5 幕。跳落至第 5 幕时要注意稍微往旁边移一下改变跳落方向避免直接掉回第 4 幕。接下来是两个烦人的忍者，可以将他们推到中间的坑里。一直往左来到尽头的一扇门前，发现被一截柱子挡住进不去，这时只要朝着对面喷火球的机关蹲下来，火球产生的推力会慢慢将你推进去，进去后即可拿到专属チャムストン。



刷钱攻略

由于原版游戏中存在宝箱刷新的设定（每一次输入存档密码都会重新刷新），新版游戏中也继承了下来，甚至要更简单一些。打开道具宝箱拿走金币和道具后只需要退出到标题界面再次进入到游戏中打开宝箱即可再次获得金币和道具。利用这种方法玩家可以在很短的时间内足不出村便成为一方巨富。

快速变身

在游戏中玩家想要转换身体形态时必须前往村庄水井处的变身台。然而在得到タスマニアンソ－ド之后变身就成为了一件十分方便的事，只需要装备タスマニアンソ－ド，按下跳跃键（B）原地起跳同时在空中按住方向键↑或者左摇杆↑后再按攻击键（Y），即可在任何地点（BOSS 的房间、チャムストン专属关卡除外）变身。

成就/奖杯介绍

综述

本作共有 13 个成就 / 奖杯，其中包括 6 个关于秘密场所的隐藏成就 / 奖杯，按照前面的攻略通关一遍基本上可以解锁 99% 的奖杯，惟一一个 Hard 难度通关 / 成就奖杯也可以通过使用一周目的存档密码来直接获得全形态，全装备和全生命值，然后直接去挑战吸血鬼龙即可获得这个成就 / 奖杯。

成就/奖杯列表

成就/奖杯名称	点数/杯种	解锁条件
Meka Dragon	55/铜	杀死机械恶龙
Mummy Dragon	55/铜	杀死木乃伊恶龙
Dragon Zombie	55/铜	杀死恶龙僵尸
Captian Dragon	55/铜	杀死恶龙船长
Daimyo Dragon	55/铜	杀死恶龙将军
Vampire Dragon	150/银	杀死吸血鬼恶龙
Hard–Earned	200/金	使用困难模式通关
The Lizard–Man Stone	55/铜	在蜥蜴人的秘密场所找到符文石
The Mouse–Man Stone	55/铜	在鼠人的秘密场所找到符文石
The Piranha–Man Stone	55/铜	在鱼人的秘密场所找到符文石
The Lion–Man Stone	55/铜	在狮人的秘密场所找到符文石
The Hawk–Man Stone	55/铜	在鹰人的秘密场所找到符文石
The Hu–Man Stone	100/铜	在人类的秘密场所找到符文石

研究中心 RESEARCH CENTER

NIOH 仁王

文 六等星 美编 Juxi

本文对应游戏版本 :1.06
本文对应语言 :繁体中文

仁王		Koei Tecmo PS4	
NIOH		动作角色扮演	中文版
2017年2月9日	本地1人、在线2人	无对应周边	
售价为428港币			

超高难度任务通关指南

随着游戏不断被挖掘，当初落命的武士们现早已是神装在身，原有的任务已经简单得令人厌倦。于是在1.06的版本更新中，厂商免费为玩家们配信了10个超高难度任务，并修正了部分招式武技的平衡性、追加新的称号、优化了游戏系统。

超高难度任务同样分为武士之路和强者之路两个难度版本，强者之路难度下敌人的数量更多，攻击伤害也更高，而且BOSS一开场便会进入二阶段。下文将以强者之路版本为准，为各位武士们讲解一下通过超高难度任务的攻略思路。

剑圣的高徒

任务等级	320
任务报酬	
老练武士的遗发	
枪（神器）	
防具·中装备（神器）	
最高级玉钢×6	

报酬金钱	197400
报酬精华	280776
战斗场地	道场
开放条件（达成）	
魔王耀变、剑禅一如、无双十字	

本场战斗将面临宝藏院胤荣和柳生石舟斋同场，难点在于两人攻击的削精很高，并且攻击欲望都很强，很难将两者分开各个击破。推荐以水影（太刀）、百舌鸟（双刀）这种弹反直接打出伤害并且会触发无敌动画的招式，优先击破相对好弹反的宝藏院胤荣，之后单独面对柳生石舟斋就没有什么难度了。需要注意柳生的拔刀斩千万不要弹反，应当直接防御，不然会被直接打空全部精力。

弹反时机推荐


▲太刀下劈


▲长枪下劈


▲长枪右侧横扫


▲太刀左侧上挑

转

任务等级	330
任务报酬	
制作书：鬼丸国纲	
知名武士的遗发	
刀（神器）	
防具·重装（神器）	

报酬金钱	305100
报酬精华	292776
战斗场地	道场室内
开放条件（达成）	
剑圣的高徒	

敌人为6名师傅（丸目长慧、足利义辉、宝藏院胤荣、坂田金时、司箭院兴仙、柳生石舟斋）的车轮战，不过血量要少很多，并且都是1V1单挑，所以相对上一战反而容易一些。推荐以能将敌人弹反倒地的武技作战，除了坂田金时外基本上两三套输出就能解决。需要注意在对战司箭院兴仙时，敌人虽是锁镰，但是削精极为恐怖，所以不要采用不停防御消耗对方精力来进行处决的战术。

弹反时机推荐


▲丸目长慧突进的时候就可弹反


▲双刀左侧横劈


▲斧左侧横劈


▲锁镰左手下劈


▲太刀突刺


▲太刀转身下劈

两道影子

任务等级	320
任务报酬	
老练忍者的遗发	
双刀（神器）	
配件（神器）	
最高级铸铁块×6	

报酬金钱	197400
报酬精华	280776
战斗场地	伊贺BOSS房
开放条件（达成）	
魔王耀变、真正的忍者	

本场战斗将面临服部半藏和阿胜同场。阿胜的攻击欲望不如服部半藏强烈，故有时候可以将两人拉开一定距离，但是二者都会不停投掷忍具来干扰玩家操作，因此任务难度还是非常高的。阿胜比较容易弹反但伤害高，半藏的攻击欲望强但伤害低，所以也不需要考虑优先击破谁，视情况而定，当阿胜距离较远时便尽力弹反半藏，看到阿胜蓄力突进时便弹反阿胜。弹反的招式建议同样选择水影（太刀）、百舌鸟（双刀）这类不怕被敌人打断的高伤害武技。本战难点还是集中在阿胜方面，阿胜几乎所有的招式都可以弹反，多练习弹反阿胜的时机后该任务会简单不少。

弹反时机推荐


▲阿胜蓄力斩非常容易弹反


▲半藏跳劈



伊贺流

任务等级	330
任务报酬	
制作书：小夜岚	
知名忍者的遗发	
锁镰（神器）	
大炮（神器）	

报酬金钱	305100
报酬精华	292776
战斗场地	伊贺BOSS房
开放条件（达成）	
两道影子	

本战相当困难，除了大量的敌人车轮战外，对战BOSS时还会不停有杂兵骚扰，非常麻烦。开场后先会刷新2名忍者杂兵，皆会使用远程攻击。迅速解决后立马到场景正中间，进行高伤害武技的蓄力准备迎接落下来的2名忍者杂兵和一名锁镰尸狂。之前蓄力的武技可以直接秒杀一名杂兵，然后先与尸狂对战，因为锁镰高耗精的特点，玩家只需要按住防御顶向尸狂即可以简单的无伤将其解决，再消灭躲在外围放冷箭的杂兵。

接下来继续回到场景中间蓄力，运气好可以将落下的阿胜直接打趴进行处决。在阿胜的血量下降至2/3和1/3时会分别刷新用弓箭和用大炮的2名忍者杂兵，推荐无视杂兵，围着场景不停移动，靠弹反来解决阿胜余下的血量，之后再将2名杂兵消灭。

这一波敌人解决后继续在中间蓄力等待服部半藏的落下。伤害高的玩家最好不要使用弹反或者处决对半藏造成大量伤害，因为当其半血时还会落下另一个BOSS大蛤蟆，战斗会变得非常麻烦。最后将半藏的血量消磨至半血多一些时，上好状态一次性用高伤害招式一套带走，来不及的话就在大蛤蟆落下后

使用九十九武器再进行一些输出。如果以上还不能解决掉半藏，赶快拉开与大蛤蟆的距离围着场景奔跑，满血的大蛤蟆攻击欲望与距离都不高，可以安心的带走半藏剩下的血量。最后剩下一个大蛤蟆就没有太多难度，不过需要注意大蛤蟆在血量不足1/3时会进入加速模式，难度不大，但有可能会被打个措手不及。



▶加速，并且疯狂的丢忍具

隐世的余兴

任务等级	320
任务报酬	
老练阴阳师的遗发	
斧（神器）	
配件（神器）	
最高级木材×6	

报酬金钱	197400
报酬精华	280776
战斗场地	比叡山BOSS房
开放条件（达成）	
魔王耀变、协调者	

本任务需要面对夜枭和乌鸦天狗同场，注意一定要优先解决夜枭，再解决乌鸦天狗，如果乌鸦天狗先死，那么夜枭扣到1/2生命值时还会刷新一只乌鸦天狗，非常麻烦，而且先击杀夜枭要比先杀天狗简单许多。这个任务需要阴阳术派上用场，并携带缠水护符和水属性守护灵。进入任务后对自己使用缠水护符和修罗符，然后朝左边的常世走去，夜枭出现后立马丢出一张克金符，然后跑到后背疯狂输出。如果武器伤害很高并且运气好的话可以直接秒杀夜枭，如果夜枭还没死可以拉开距离，乌鸦天狗会追上玩家。与夜枭保持中等距离，乌鸦天狗夹在其中，这样夜枭会有高几率使用雷电光束招式，此时立马从左边接近夜枭攻击其肚子弱点，便可以安逸地解决掉夜枭，单独的天狗就不足为惧了。任务的难点主要在于夜枭的落雷和天狗的风刃很容易将玩家打出混沌状态，造成防御力大幅度降低。



黑暗再临

任务等级	330
任务报酬	
制作书：大包平·鹫丸	
知名阴阳师的遗发	
锁镰（神器）	
弓（神器）	

报酬金钱	305100
报酬精华	292776
战斗场地	阴阳窟
开放条件（达成）	
女王之眼	

大量杂兵堆积的混战，需要时刻把握战斗中敌人的位置，整体难度不高。开场2名阴阳师直接大炮瞄准头秒掉一人，然后迅速解决掉第二人。途中会刷新1名小亡骸武者和1名大亡骸武者，以及1个独眼小僧。优先解决独眼小僧防止其变大，不过就算变大了难度也不会增加多少。

以上敌人全部解决后立马跑到场景中间蓄力武技迎接刷新出来的轮入道，打中其背后陷入硬直然后迅速解决，而背后则会刷新出2只油伞妖和若干鬼火，过一会再刷新出2名亡骸武者和1只天狗，在解决掉轮入道后要利用九十九武器迅速清场，防止场景怪物过多。下波敌人为双刀尸狂和用斧的尸狂，其中一名阵亡后会刷新1名阴阳师，所以推荐先解决掉用双刀的，这样难度要小一些。最后一波会刷新1名阴阳师和怨灵鬼。怨灵鬼出来会发一会呆，立马解决掉阴阳师再来单挑怨灵鬼基本上任务就可以算是完成了。全关难点在于阴阳师的干扰非常麻烦，除了不停召唤鬼火、加血外，还能让玩家体验一下什么叫“被迟钝符”的恐怖。



百鬼夜行

任务等级	330
任务报酬	
制作书：鬼神大锤	
火枪（神器）	
巨大尾骨×3	
大蛇之鳞×3	

报酬金钱	305100
报酬精华	292776
战斗场地	比叡山BOSS房
开放条件（达成）	
女王之眼	

本战为4只BOSS的车轮战，分别是鬼女、女郎蜘蛛、飞缘魔、百目，其强度与魔王耀变关卡中安土城的4只BOSS相当。不过1V1的情况下，这几个BOSS都可以说相当简单，容错率比较高。需要注意的是对战女郎蜘蛛时还有1只蜘蛛出来干扰，推荐无视或者直接九十九武器先解决掉。而最终一战的百目由于一开场就会把眼球散布出来，同样推荐用九十九武器清掉部分的眼球，然后使用手里剑清理掉剩下的眼球，这样对战百目会简单不少。



流浪的败逃武士

任务等级	330
任务报酬	
制作书：御手杵	
大炮（神器）	
防具·轻装（神器）	

报酬金钱	500000
报酬精华	292776
战斗场地	伊吹山BOSS房
开放条件（达成）	
魔王耀变、佐和山的亡灵	

进入战斗首先会出现BOSS大谷吉继，本战中他的攻击欲望非常强烈，会追着玩家不停的攻击，同时其精力槽也会快速减少，直到武器附魔消失并陷入硬直，一旦大谷吉继陷入硬直，场景内便会刷新出另外1名BOSS石田三成和1名站在高台上不停使用大炮的亡骸武者。因此难点便是在大谷吉继陷入硬直之前如何造成大量的伤害，防止2名BOSS同场，所以比较依赖装备的提升和属性武技的搭配。

推荐开场使用缠火护符和修罗符，在BOSS出来后使用克金符，再将大谷吉继引到左侧的山坡上战斗，这个位置可以躲开石田三成出来后的风波，为解决陷入硬直的大谷吉继多争取一段输出的时间。武技选择伤害高而且带刚体的招式，尽量多打伤害，虽然这样容错率很低，但如果这个阶段不搏，之后石田三成出来更加难以获胜。大谷吉继解决后继续待在场景左侧的山坡上对战石田三成，这个位置亡骸武者的大炮无法攻击到玩家，可以安心的完成战斗。



孤高的刀匠

任务等级	330
任务报酬	
制作书：笼钓瓶村正·猪切	
配件（神器）	
神器的碎片×3	

报酬金钱	305100
报酬精华	292776
战斗场地	黄泉
开放条件（达成）	
魔王耀变、追求更强的火力、名匠的下落	

虽说是杂兵混战，但是难度很高，敌人的配置非常恶心，并且攻击欲望都非常强烈，只能稳扎稳打，活用灵石来补充九十九武器，并捡取敌人的掉落物补充灵药。

首先是一大两小3只蜘蛛，当其中1只小蜘蛛被消灭便会再刷新1只大蜘蛛，所以优先解决大蜘蛛，再同时击败2只小蜘蛛，再单独解决1只大蜘蛛消灭第一波敌人。

第二波敌人将会刷新出2只油伞妖、2名亡骸武者和1名一反木棉。出现之前先赶快跑到水边蓄力武技，将刷新出来的油伞妖解决一只，然后马上开九十九武器解决掉剩下的一只。之后场景内还会刷新1名大亡骸武者和1只油伞妖，此时九十九武器也剩余不多，立马拉开距离。油伞妖的移动比较缓慢，一反木棉则完全不会移动，所以此时可以慢慢磨死追过来的亡骸武者，再解决掉油伞妖，最后解决掉一反木棉消灭第二波敌人。

第三波敌人为2只乌鸦天狗，没有什么太好的战斗方法，好在血量不算太多，可以活用阴阳术来各个击破。

第四波敌人为1名用斧的尸狂、1名巨僧、1只轮入道和若干鬼火，难度很高。推荐先解决鬼火来积攒九十九武器，然后利用九十九武器优先解决掉轮入道。然后利用场景中一处高低落差，当巨僧从落差下落时用强力武技来消耗其生命值，最后单挑一个用斧的尸狂就非常简单了。

本任务的难点在于油伞妖的麻痹针一旦被命中，玩家便会陷入麻痹，很容易因此落命，而且远处还有不停放迟钝的一反木棉很是麻烦。所以要活用场景落差，捡取妖怪掉落物补充灵药，做好持久战的准备。



▲用斧的尸狂吃口灵药，恢复血量高的过分

孤高的刀匠

任务等级	330
任务报酬	
制作书：唐皮铠	
兰奢待的碎片	
武器（神器）	
八尺琼勾玉	

报酬金钱	305100
报酬精华	292776
战斗场地	安土城
开放条件（达成）	
魔王耀变、彼岸的相会	

全任务中最难的任务，不仅要面对大量尸狂的车轮战，最后还要与织田信长和漆黑武士同场较量，要灵活的运用弹反才能安逸的通过本任务。相关武器的弹反时机可以参考前文。

第一波敌人首先会刷新出一大一小2名亡骸武者，过几秒后还会有1名用枪尸狂，难度较小。

第二波敌人会出现用斧的尸狂和双刀尸狂，同样推荐水影（太刀）、百舌鸟（双刀）这类弹反武技，尽量多节约一些灵药应付后面的战斗。

第三波敌人会刷新两批共计7名亡骸武者，其实这波敌人单纯就是来送补给的，能掉落相当数量的灵药。

第四波敌人是锁镰尸狂和用斧的尸狂，解决掉其中一人后还会刷新双刀尸狂，优先推荐解决锁镰尸狂，不然和双刀配合起来会被消耗的很惨。



►100%的弹反跳劈

最后一波敌人便是漆黑武士与织田信长同时登场。两人的步伐几乎一致，很难将两人的距离拉开，可以说除了利用弹反外几乎没有什么攻击机会，水影（太刀）这样无需处决的武技非常适合在本战中使用，因为其余的弹反武技根本没有让你处决的时间。织田信长武器附魔的情况下是无法弹反的，因此推荐优先击破漆黑武士。漆黑武士的招式看上去大开大合，其实都可以弹反并且非常容易达成，推荐漆黑武士用斧子时弹反跳劈这招，二阶段转换太刀后就围着场地跑，直到换回斧子。之后单挑织田信长就简单许多，多利用削精的招式将织田信长打入硬直后处决即可。

文 纱迦 美编 NINA



丧尸围城 4		Microsoft
Dead Rising 4		动作冒险 中文版
2016 年 12 月 6 日	本地 1 人，在线 1 ～ 4 人	无对应周边
售价为 468 港币		XOne

DEADRISING 4

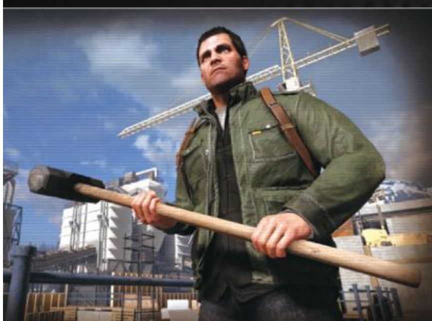
《丧尸围城4 弗兰克的复苏》完全解析

在《丧尸围城 4》的最后，弗兰克为了不拖累维克和布拉德，毅然决定以身饲尸，故事也在此划上了不圆满的句号。在如今推出的《弗兰克的复苏》DLC 中，故事正是紧接这个结局，讲述了弗兰克变为丧尸后的故事。此 DLC 包含于季卡中，也可以单独购买。下面就是这个 DLC 的完全攻略。

游戏要素

操作说明

由于弗兰克变为了丧尸，所以操作方面有较大的变化。最大的不同是不能使用道具，因此也去掉了道具栏。



键位	功能
左摇杆	移动
右摇杆	视角
MENU	暂停游戏
VIEW	档案/地图
X	近战攻击
Y	战嚎
A	跳跃/攀爬
B	互动
LB	猛扑
RB	撞击
按住RB	奔跑
LT	瞄准
RT	蜂毒攻击

撞击和奔跑

轻点 RB，弗兰克可以使出撞击，这一招具有攻击判定，而且能撞飞前方的丧尸，是赶路时的不二法门。不过招式本身威力偏低，对人类更是基本无用。撞击也会消耗一定的精力。

按住 RB，弗兰克可以奔跑。与人类时相比，丧尸状态下的弗兰克奔跑所耗的精力要少得多。学会技能“冲刺提升Ⅲ”后，奔跑将不消耗精力，但是奔跑时精力也不会回复。



飞扑

飞扑可以说是弗兰克的杀招，使用方法是按住 LB 键不放，然后用右摇杆来控制范围，当光标变红时松开 LB 键即可飞扑过去。飞扑能一把按倒目标，如果使出飞扑时目标位置改变则会变为对地的范围攻击。当飞扑升级后，更是拥有一扑按死一个的威力。飞扑还可以用来攻击位于高处的敌人，并借此跳到高处。当然要说飞扑的真谛，那还是能够强制解除人类敌人的武器，就算是重甲兵也不例外。

飞扑虽说需要冷却时间，但由于飞扑的动作硬直较大，所以动作结束后可以马上接着用。不过飞扑虽然强大，但有时候瞄准需要较长时间，如果面对手持枪械的敌人会持续受伤。

战嚎

按 Y 发动的吼叫，在丧尸游戏中历来都是高级丧尸才能掌握的技巧（笑）。轻点一下 Y 可以发出向前方的吼叫，按住 Y 不放可以使出范围吼叫。

战嚎初期是不怎么显眼的技能，不过在升级后威力和范围都大幅上升，还具有扰乱丧尸、震撼人类的效果。特别是长按 Y 发动的范围吼叫，在丧尸群中轻松就能达成数十连击，非常利于回复体力。不过战嚎的冷却时间相对较长，另外战嚎没有穿透障碍物的特性，这点不怎么真实。



蜂毒

按 RT 发动的蜂毒可以视为丧尸版弗兰克的远程武器，蜂毒和枪械相比最大的区别是命中后需要过一段时间才会生效，在升级后蜂毒还具有爆炸的效果。按住 RT 不放还可以蓄一口毒再发射，声音和蓄痰差不多，十分带（er）感（xin）。蜂毒算是使用率较低的技巧，不过在对付皮糙肉厚的敌人如重甲兵时还是比较有效的。蜂毒的冷却时间设定接近于“槽”，即喷出一定的蜂毒就会令槽下降，不使用蜂毒时槽会自动回复。

吞噬

吞噬是丧尸弗兰克的必杀技，当连击数满足 10、25、50、100 后，可以分别发动 4 段吞噬。吞噬对于任何敌人都是一击必杀（不过强敌不吃吞噬），而且吞噬还能恢复 HP 和精力。段位越高，回复的 HP 也越多。在学会技能“细细品味”后，只要连击数达到 7 就可以发动初段吞噬，但其余 3 段所需的连击数不变。而学会技能“嫩化”后，达到吞噬发动的连击数后，可以使用两次吞噬。

技能

《弗兰克的复苏》中取消了等级设定，但弗兰克依然能够习得技能。技能分为两大类 ：能力和特性。能力类需要在游戏中完成挑战后解锁，而特性类全部和收集有关。



本作没有多周目的设定，当游戏通关后，在标题画面下选择“继续”的话，只会回到最终决战前。如果选择开始新游戏，系统会提示你这样会丢失一切进度，但实际上收集进度是继承的，也就是说特性类技能将会保留，只是能力类技能需要重新完成挑战再获得。

流程攻略

注意事项

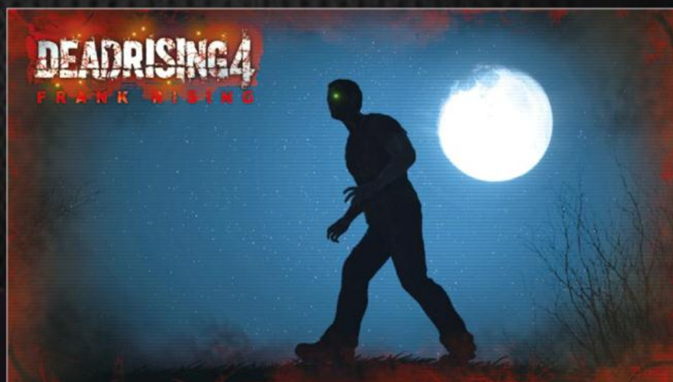
《弗兰克的复苏》的流程并不长，不过难度要比本篇高，原因在于游戏有 90 分钟的时间限制，如果不能限时完成就算失败。（开始和最终决战不算在内。）要在 90 分钟内完成全收集外加全挑战并完成主线还是比较赶的，因此建议玩家以一般难度开局，分两遍进行挑战，第一遍游戏时挑战可以少做，尽量多完成收集并记住流程。第二遍依然以一般难度开局，完成全收集和全挑战并通关。全挑战也是达成完美结局的条件。（完美结局可能与全收集无关，不过还是建议完成全收集后再来尝试。）第三遍再以最高难度“致命黑色星期五”开局，达成最终结局后即可达成全成就。

最高难度中，游戏还是有些难度的。由于成就要求玩家完成全挑战，所以时间方面小有压力。挑战方面最麻烦的当属两个消灭暗卫军军官以及最后一次全灭人类窃贼。这几场战斗基本上都是有一群拿枪械的敌人围着你射，同时还有时间限制。对付有枪械的敌人，请务必先用飞扑解除他的武装，特别是重甲兵更是要优先解除武装。没有武器的敌人用蜂毒拉开偷射即可无伤解决。另外要注意的就是进化版丧尸一定要优先解决，不过弗兰克对付它们比较简单，只要一个吞噬就能直接秒，推荐先用战嚎吼晕之后再开吃。

PART 1 影院

DLC 的故事紧接本篇之后，被一群丧尸疯狂攻击后，弗兰克变成了一具丧尸。这时敌人也随之变为了人类，不过此时弗兰克还是可以攻击丧尸。按照任务的指引将人类全部清光后会有剧情，哈蒙德将弗兰克打晕后带走了。

当弗兰克苏醒后，得知以前结下



善缘的布莱克波恩博士正在试图证明他能够被治愈。为了证明自己还残有人类的意识，博士要求弗兰克在房间里找到避难所的钥匙，这个钥匙就摆在货架上，十分显眼。之后用钥匙开门，博士会告诉弗兰克再过 90 分钟五角大楼派来的飞机就会摧毁这里。按照博士的指引前进，由于现在弗兰克是半人半尸状态，所以丧尸会主动攻击他。路上会看到一些收集品的指示，完成收集可以解开一些挑战，从而获得丧尸技能。有部分收集在二楼，记得切换地图来寻找。来到考尔德的尸体处，按提示清光附近的丧尸，之后吸收考尔德的能力。

吸收完后会出现人类士兵，可以活用飞扑来远距离击杀他们。接下来要跟随绿色光芒前进，来到特定位置后可以选择是否开始“临阵磨枪购物客”挑战。挑战的内容是在限定时间内全灭人类窃贼，由于完成后可以解锁能力，一定要做。获得后可以拿到一个黄蜂公主。接下来按照提示前进，就会来到旧城。



PART 2 旧城

来到旧城后，先完成地图上显示的收集，这是一个侦测设备，需要利用旁边的货车爬上去取得。完成收集后可以解锁旧城的所有收藏品位置。收藏品旁边的挑战“暗巷里的骚动”要求在限定时间内达到 100 连击，往尸多的地方用飞扑能涨得飞快，没有难度。另外 3 个挑战，一个是“增强叮咬能力”，内容是限时收集 9 个费洛蒙烟雾；一个是“轻松写意”，要求在限时干掉 4 个窃贼；另一个是“大街饕客”，要求在不断损血的情况下通过吞噬来维持生命。3 个挑战完成之后都能获得不错的技能。主线任务则是要求收集止痛药，之后前往酒吧的地下室找到钥匙。在此期间可以多完成一些收集。

接下来去大雄鹿五金，门口有具尸体可以吸收，用以回复体力。店内有不少人类士兵，全灭之后在柜台里找到螺丝管。之后博士要弗兰克等她一段时间，这时地图上会追加 4 个新任务，具体如下：

美味退役：需要追杀暗卫军官。军官会不断逃跑，敌人也会不断出现。追上去直接用拳脚对付是最快的。完成这个挑战之后可以获得减少必杀技发动条件的技能，十分有用。

五级警报：4 个信标驱除装置全部在消防局内，下层有重甲兵，不要恋战。直接按 Y 键将其吼晕后破坏装置走人；

蹑手蹑脚走过墓碑：4 个信标驱除装置都在墓园里，不过这里地形开阔，还有丧尸帮忙，所以简单不少。

最后一程：收集 9 个费洛蒙烟雾。有好几个烟雾出现在高处，必须利用飞扑干掉敌人才能到达，如果失手的话就只能重来了。



过一段时间后，博士会让弗兰克去洋酒店，在店的后台能找到超标烈酒。然后又要去地图最南边的汽车站寻找博士的笔记。完成之后就要徒步前往西脊了。

PART 3 西脊

前往西脊途中有一具尸体吸收，之后有大量敌人来袭，不用管他们。还是老规矩，完成地图上惟一标出的收集后，所有收集品都会显示位置了。这里的收集品和挑战都比较多，先来看看挑战：

霸王餐：在体力不断减少的情况下维持一段时间不死。人多的时候多用吼叫，连击数涨得飞快。

威拉姆特搏击俱乐部：1 分钟内达到 300 连击。用飞扑和战吼交替使用，难度不大。

猎食秃鹰：1 分半钟内击败暗卫军军官。目标在靠近后会躲进房子，还会顺手关上门。这里需要从车库进去，车库门口有个开关需要打开，之后进房子就是瓮中捉鳖了。高难度下此挑战比较麻烦，推荐是进房子后在楼梯上战斗，这样能大幅降低敌人的战意。

开放参观：限时收集 9 个费洛蒙烟雾，难度不大，但是分布有点坑爹，要从房子里一直找到房子外，最后一个更是在栅栏后面，有点难发现。

征服郊区：限时破坏 4 个信标驱除装置。这回它们的位置都在房子后面，不要管敌人直接破坏。

安全之舞：在限时内击败 8 个人类窃贼。在安全屋内有 6 个，最后两个在安全屋房顶，而且是有血格的 BOSS，不过还是飞扑搞定，还不如一开始的乱枪阵麻烦。最高难度下时间是个很大问题，一开始几个家伙多用战嚎的范围攻击，最后两个 BOSS 用飞扑解除武装后以蜂毒消灭。

来到西脊的主线任务地点后，会有大量进化版丧尸出现，在这里可以凑齐不少进化版黄蜂的数量。将进化版丧尸全部消灭之后，就会有一只名为王室丧尸的巨大型进化版丧尸出现。这个家伙不吃必杀技，但是吃飞扑，将其干掉之后能收集到他身上的蜂后。

现在要前往以前汤姆的庄园，见到哈蒙德之后，大量暗卫军杀进来，弗兰克需要只身将他们全部干掉。接下是去造酒厂，注意地图北边可能还剩有收集。造酒厂有三处兵营，要将敌人全部干掉。之后进入造酒厂，不过这里敌人超级多，是目前为止的一大难关。来到深处的实验室门前，系统会提示玩家说再往前就无法回头，不过相对的接下来的剧情就不受时间限制了。

进入实验室后，按博士的指示把蜂后放入指定地方，接下来敌人会不断出现，博士会指示玩家不断调查不同地方，这里会有不少进化版丧尸出现，待其出现就先用 Y 将其定住，之后用必杀技快速秒杀。这样一直坚持下去，直到最后进入机器内，就可以迎来结局了。



结局介绍 剧透注意！

普通结局：如果以未完成全挑战的状态通关，最后弗兰克和博士坐着暗卫军的直升机离开，而哈蒙德和她的手下全部惨死。弗兰克·韦斯特虽然活着逃出威拉姆特，但最后还是离开了摄影记者这一行，从大众的视线中消失。没有任何人知道他曾变成丧尸。直到死去的那一天，充满杀戮、血腥与无止尽饥饿的恶梦都持续纠缠着弗兰克……

完美结局：如果以完成全挑战的状态通关，最后弗兰克、博士以及 5 位幸存者（哈蒙德加多人模式的四小强）坐着抢来的暗卫军直升机离开。逃出威拉姆特后，弗兰克·韦斯特将自己变成丧尸的经历写成书。这本书一推出立刻畅销，没有人把里面写的任何一句话当真。不过弗兰克和维克·楚搭档的结果，倒是成功揭露了政府政府多番参与丧尸研究的内幕，这桩丑闻所造成的冲击，将会在接下来的数十年间持续动摇政权。因此弗兰克·韦斯特也成为了家喻户晓的名人——又一次。

成就说明



综述

这个DLC的难度不大，最麻烦的成就当属在最高难度下达成完美结局。虽然全收集与完美结局的关系不明，但由于全挑战本身就有成就，而且能够继承，所以先完成全收集再来尝试完美结局就没有问题了。全成就的方法概括起来就是全收集、全挑战外加完成不完美结局，以及在最高难度达成完美结局。剩下一两个技术性成就都不是问题。



成就列表

成就名称	点数	解锁条件
饱览群书	10点	收集10份巴纳比的研究笔记。
吃脑补脑	10点	收集10个大脑保管瓶
不是什么好东西	10点	收集10个受污染的僵立停箱子
好好冷藏保存	10点	收集10个内脏冷藏箱
猎犬	10点	收集3个便携式侦测设备
昆虫学家	10点	收集10只进化版黄蜂
克服困难	20点	以困难难度完成弗兰克的复苏并达成完美结局
绝不妥协	30点	以致命黑色星期五难度完成弗兰克的复苏并达成完美结局
丧尸老大	20点	完成弗兰克的复苏并达成完美结局
靠着希望而活	20点	完成弗兰克的复苏但没有达成完美结局
贪吃小猪	20点	使用吞噬恢复10000血量
开胃小菜	10点	让连击数达到50然后使用吞噬
杀人蜂后	20点	收集进化版蜂后
动起来	10点	活过你变成丧尸的第一晚（剧情必得）
绩优股	10点	收集一只黄蜂公主
王室弄臣	20点	收集所有的黄蜂公主
丧尸样样好	10点	解锁你的第一个丧尸技能（剧情必得）

关于本篇最高难度的补充

关于难度

本作最初没有难度选择。在《弗兰克的复苏》推出之前，游戏以免费更新的方式追加了两个难度，分别是困难和致命黑色星期五，致命黑色星期五是游戏的最高难度。完成两个新增的难度各有一个成就，如果直接挑战致命黑色星期五则可以连困难的成就一起解锁。

只要玩家不开新档，最高难度可以继承此前玩家的一切数据，但关卡进度不继承。也就是说，选择最高难度后，必须通关才能自由选关。而且难度确定之后就无法更改，如果想更快更好地完成其他成就，就只能再开一周目选择普通难度，而这么做的话会再次重置关卡进度。



致命黑色星期五和默认难度相比要难不少，主要表现在：

·玩家受到伤害时的损伤大幅增加。

·自动回复量减少，食物回复力下降。

·近战武器耐久度大幅下降，远程和投掷武器数量大幅减少。

最高难度的建议

1. 推荐玩家首先以默认难度通关一遍游戏，以熟悉流程。

2. 通关后推荐先完成全收集，因为要选择新难度的话必须从头来过，会覆盖故事模式的进度，当然统计数据和完成率是保留的。而且完成全收集也能大幅提高玩家的等级，从而降低难度。

3. 推荐玩家优先在多人游戏中获得一些强力的黄金蓝图，因为最高难度中武器的耐久度和数量大幅减少，普通的组合武器用不了几下就会消失。而黄金武器依然能保证良好的续战力。

4. 为最高难度保留数个增加体力最大值的技能，在关键时刻点这些技能能够自动回满HP。

5. 任何时刻保持食物栏全满，以备不时之需。

6. 除主线剧情外不要触发任何支线，能跳过的战斗坚决不打。

7. 枪械在最高难度中的地位大幅增加，原因在于点满射击技能后，爆头的伤害非常高，而且远比近战来得安全。

8. 最高难度中，最可怕的敌人当属进化版敌人，以及手持近战武器的人类。特别是前者，一拳就能轻松造成数百点的伤害，十分可怕，请务必小心。

在推出《弗兰克的复苏》后，本作还会有一个丧尸迷你高尔夫的DLC，同样对应成就。这将是游戏的最后一个DLC。在热烈期待下一作的同时，也希望新作不要再像本作这么坑爹了。



文 苍穹 美编 咕噜



3DS	
火焰之纹章 回响 另一位英雄王	Nintendo
ファイア - エムブレム Echoes もうひとりの英雄王	策略角色扮演 中文版
2017年4月20日 本地1人	对应amiibo
售价为5378日元	

《火纹 外传》时隔25年重制，系列首次推出官方中文版，这两大因素让国内的一众“FE玩家”感动不已。本作有许多别于系列其他作品的独特设定，允许自由练级和亲切的语言环境无疑也很适合新手入门。本文译名均采用游戏内置的官方简体中文版翻译，由于截稿时间关系，通关后追加的第6章和更多研究内容将在下期杂志中为各位读者奉上。

系统详解

基础篇

基本操作

按键	基本功能
方向键/滑杆	选择项目
A	决定/继续对话
A+↓	（按住）快进对话
B	取消/返回
X	自动对话开启/关闭
Y	—
L	切换页面
R	切换页面/回顾先前对话
START/SELECT	跳过对话/剧情动画

注：除了按键操作外，下屏幕显示的图标、名称、数据等也可以通过点击触控屏的方式，查看详细的说明。

难度与模式

本作设置了两种难度：“普通”难度适合新手和中阶玩家；“困难”难度适合高阶玩家（并没有3DS前两作中“疯狂”难度的设定）。不同难度下，敌人的强度、数量以及行动倾向都有区别。除了难度外，还有两种模式需要选择：“轻松”模式中战斗结束后，阵亡的伙伴会直接复活；“经典”模式中伙伴一旦阵亡，就只能依靠次数有限的复活之泉起死回生。选定难度和模式后，在本周目游戏的过程中都无法再修改。

无论玩家选择的是哪种难度或模式，在战斗的过程中都只能使用“中断”功能进行存档。中断后会自动退回标题画面，读取这个存档就能继续战斗，但中断存档会消失。

通信要素

瞬缘连接

即“すれ違い通信”，想要开启需在地图界面调出菜单，选择“通信”后设置简历卡，依次选择头像、输入姓名、性别、出身地并自定义签名。完成后按START键登录简历卡，今后就能通过3DS的瞬缘连接功能与其他玩家交换信息。简历卡上会显示玩家所选的游戏模式、难度，当前名声值、等级和已获得的勋章。当玩家在游戏中取得战斗胜利、获得勋章或是完成一些支线事件时，名声就会上涨，简历卡中的等级根据名声值而定。

注意，通过瞬缘连接交换到的简历卡最多保存50张，达到上限后系统会自动删除最旧的。想要避免被删除，需对该简历卡执行“加上☆”操作。



悄然连接

即“いつの间に通信”，在地图界面调出菜单，选择“通信”→“通信设置”开启。当3DS本体待机时，就会自动将玩家的游玩记录上传至网络参与排行。

 TIPS 同时按下L+R+START键可以令软件重启，快速返回标题画面。

下载与联动

DLC

在地图界面调出菜单，选择“通信”→“追加内容”，就能购买并游玩DLC。本作以及此前3DS平台的《火纹》作品的DLC，都要从游戏中购买，而不是eShop界面。在标题界面选择“特别项目”→“追加内容”，则能删除或重新下载DLC内容。

4月20日已经上架的第1弹DLC“战士启程”包含3个关卡，分别用于积累经验值、银币和道具，其中十二星座的“星之碎片”会对角色成长率产生影响。此外官方还将陆续提供免费的DLC赠品送给玩家，“女神的恩赐1”就赠送了能提高1格移动力的“靴子”，非常珍贵。即使不想花钱也不妨联网看看更新，DLC关卡的剧情同样是对应中文字幕的。

amiibo

游戏发售当天推出了阿鲁姆（アルム）和赛莉卡（セリカ）两款专用amiibo，在米拉齿轮界面成功读取后，能够开放2个专用的迷宫——“战神的试炼”和“女神的试炼”以供挑战。玩家还能将游戏中阿鲁姆和赛莉卡的成长资料记录到amiibo中，从而影响召唤出来的幻影强度。

《任天堂全明星大乱斗》此前推出过的5款《火纹》角色的amiibo——马尔斯（マルス）、露琪娜（ルキナ）、鲁弗雷（ルフレ）、艾克（アイク）和罗伊（ロイ）也可以进行联动。在米拉齿轮界面选择“amiibo”指令，并将任一角色amiibo放置在下屏，成功读取即可让阿鲁姆和赛莉卡解锁特殊战技“amiibo召唤”。在战斗中消耗10点HP使用该战技并再次放置amiibo，就能召唤出“英雄的幻影”，在1个回合内提供支援。召唤出来的幻影与所用amiibo一致，而且战斗BGM也会切换成该角色对应作品的，颇为有心。

实际上，用非“《火纹》系列”相关角色的amiibo，如马里奥、耀西等，也能够召唤出各式各样的幻影兵，这就留给各位玩家自行尝试了。今年7月21日，任天堂还预定推出《火纹if》的男/女神威（カムイ）amiibo，相信也能与本作进行联动。





地图篇

地图操作

按键	地图功能
方向键/滑杆	光标移动/角色移动
A	选定/调出菜单
B	取消
X	调出菜单
Y+方向键/滑杆	（按住）光标高速移动
L	（光标在敌我部队上时）切换到下一部队
R	地图缩小/放大
START/SELECT	—

界面一览

地图界面会显示瓦伦西亚大陆的情况以及敌我双方的部队，玩家可以操纵男女主角在地图上自由移动，与敌方部队遭遇便会开战，还可以访问城镇或是进入迷宫展开探索。敌我双方的角色和部队都有一项“战力”表示综合能力的强弱，开战前可以根据该数值做初步判断。



①当前时间，每移动1格或待机1次经过1天。
②部队信息，从上到下依次为部队人数、军团战力、所在地。
③地图战况，蓝色为我方部队、红色为敌方部队、绿色为友军部队。
④特殊设施图标，如果该地点有打铁铺或米拉神像，就会出现对应的图标。
⑤支线事件图标，该地点有已触发但尚未完成的支线事件时，就会出现这种图标。

地图指令

更改排序：调整战斗时的人员排序，主角位置无法改变。探索迷宫时的战斗有人数限制，只能派前10名角色出场。

整备行装：整理角色持有的道具，不需要的可以存放进行囊保管。但要注意行囊存放道具的上限数量为100，“米拉齿轮、小齿轮、记忆碎片”不占格数。

米拉齿轮：剧情获得“米拉齿轮”后方能使用，包括以下3种功能。

·记忆碎片：使用已获得的“记忆碎片”观看往事。

·支援对话回想：重新观看角色间已触发的支援对话。

·amiibo：放置amiibo开启联动功能，具体方法已经在前文做过介绍。



可以使用记忆碎片观看往事

通信：具体包括以下5种功能。

·简历卡：编辑自己的简历卡，完成后记得按START键更新。

·全球排行榜：联网查看全球玩家排行榜，排行以“名声值”为准。

·瞬缘记录：查看已经交换到的玩家简历卡，执行“加上☆”操作能避免被系统覆盖。

·追加内容：购买或游玩本作的DLC。

·通信设置：开启或关闭悄然连接、传送游玩内容，以及联网接收数据。

保存：保存当前的游戏状况，存档位只有3个。

指南：查看已解锁的教程说明，或开启电子说明书。

环境：设置游玩环境，包括动画开启/关闭、游戏速度、音量大小等等。游戏语言、字幕开关只能在标题界面设置。

交替：部队主角切换成阿鲁姆或赛莉卡（通关后出现）。

待命：部队在原地待机1天，主要用于等待敌方的增援部队移动。

城镇设施

本作的RPG要素比其他《火纹》作品更加浓厚，进入村落、港口、堡垒等设施时，下屏幕会显示地图构造。玩家能在几个地点间移动以展开调查，还有不少支线事件等待完成。

对话：与当前场景的角色对话，用于推进剧情、收集情报、说得同伴或触发支线事件。已加入的同伴也会随机出现在场景中，与他们对话能更深入地了解到角色的身世背景和性格特点。

调查：用方向键/滑杆操作圆形光标观察当前场景，按R键可以拉近视角，按住Y键则能令光标的移动速度加快。按A键可以对光标位置展开仔细调查，一旦发现遗落的道具，就能收为己用。

TIPS 在标题画面显示“Press Any Button”时，输入“上下左右上”再按Start键（有特殊音效），能提前解锁“特别项目”里的“欣赏音乐”功能。这是FC版就有的秘技。

移动：移动到城镇的其他地点，直接在下屏幕点击操作亦可完成移动。

菜单：调出菜单，可执行更改排序、整备行装、保存、指南、环境操作。

旅行商人：男女主角的行囊是不共通的，在特定城镇有旅行商人存在，与他们对话就能选择一种道具送到另一位主角的行囊中。每名旅行商人只能输送一次，主线通关前男女主角各有4次输送的机会，应谨慎使用。

打铁铺：在特定的村落才有，进入其中找铁匠对话可以执行以下3项指令。

·炼成：支付银币或金币强化武器，生锈的装备也可以在此花钱复原。

·换钱：将不需要的装备道具卖出，换成银币或金币。

·兑换：用银币或金币相互兑换，汇率为500银币→1金币、1金币→100银币。



武器炼成

武器的炼成和进化是《回响》新增的系统，装备名称下方有☆号图标的武器，都可以花钱在打铁铺进行炼成，没有☆号的戒指和盾牌类道具也就无法强化了。

武器的初始状态视为0级，每炼成1级，☆号图标就会填满1颗，而武器的威力、命中、暴击能力也会得到相应上涨，甚至重量也有可能变得更轻。普通武器能炼成5级，珍贵武器能炼成3级，法尔西昂等武器则只能炼成1级。武器越好、炼成等级越高，所需的金钱也越多，许多优质武器都必须消耗"霸者金币"才能



够进行炼成。

除了强化武器的"炼成"指令外，部分武器在满足条件后，还可以花钱"进化"成其他武器。比如"钢剑"炼成至1级以上后，能进化成"银剑"，如果"钢剑"炼成至2级以上，进化分支中还会多出"双手大剑"，具体路线请参看下表。

剑系武器	等级要求	进化	银币	金币
铁剑	1★以上	钢剑	50	0
钢剑	1★以上	银剑	100	0
钢剑	2★以上	双手大剑	0	1
银剑	1★以上	勇者之剑	50	0
勇者之剑	—	黑暗之剑	50	0
勇者之剑	—	刺剑	0	1
黑暗之剑	—	勇者之剑	50	0
黑暗之剑	1★以上	伊鲁威	0	1
圣剑	3★	墨丘利剑	0	5
黄金短剑	2★以上	索菲亚宝剑	0	1
枪系武器	等级要求	进化	银币	金币
铁枪	1★以上	钢枪	50	0
钢枪	1★以上	银枪	100	0
钢枪	2★以上	投枪	100	0
投枪	1★以上	撒乌尼昂	0	1
骑士杀手	1★以上	罗姆菲亚	0	1
圣枪	3★	古拉迪乌斯	0	5
弓系武器	等级要求	进化	银币	金币
铁弓	1★以上	钢弓	50	0
钢弓	1★以上	银弓	100	0
钢弓	2★以上	长弓	0	1
银弓	1★以上	必杀弓	100	0
银弓	2★以上	光之弓	0	1
圣弓	3★	帕提亚	0	5

在场景中调查、迷宫中砍碎货箱、或是战斗中击倒敌人，都有可能获得生锈的装备，只有在铁匠处花钱复原后，装在身上才能发挥效用。看似同样是"生锈的剑"，修复出的可能是烂大街的"铁剑"，也有可能会是珍贵的"流星"。装备的具体内容在掉落时就已经决定好了，在复原前尝试S/L大法是没有用的，不过玩家可以通过铁匠所要求的金钱多少来判断装备的品质。

探索篇

探索操作

按键	探索功能
滑杆	角色移动
方向键	视角转动
A	攻击
B/Y+滑杆	（按住）角色冲刺
X	调出菜单
L	视角调至正面
R	视角调至正面/（按住）画面放大
START/SELECT	—

洞穴迷宫

进入洞穴、祠堂等设施后，玩家就能操作主角在3D场景里展开探索，找寻隐藏的宝箱和圣泉。探索迷宫有人数限制，下屏幕会显示当前10人小队的成员和已经过区域的地图。



按A键挥动武器，打碎货箱和瓦罐后有机会掉落银币或道具，此外砍草也有可能掉出银币。迷宫中出没着各种敌人，与其接触便会触发遭遇战，如果周边还有其他敌人，他们也会在战斗中乱入。按A键用武器命中敌人触发战斗时，能对其全体造成伤害并拉近敌我双方的距离，反之如果被敌人从背后靠近则算遭到偷袭，开战时由对方先动。

按住B/Y键的同时推动滑杆可以进行冲刺，用于快速移动或甩开敌人，但冲刺的过程中转向相对不那么灵活，松开按键时也会有一个短暂的滑行硬直。

疲劳与脱离

在迷宫中战斗，全员会逐渐累积疲劳，具体情况通过HP槽右侧的笑脸图标表示。一旦疲劳达到极限，角色的最大HP就会大幅下降。想要消除疲劳的不利状态有两种方法：①给角色吃食物，恢复单体疲劳；②在米拉神像处对神像上供，恢复全员疲劳。根据食物种类的不同，具体的恢复值也有差异。

按X键调出的菜单包括：更改顺序、整备行装、中断、指南、环境、脱离。其中"中断"指令的功能与战斗时一致，作成一个临时存档后退回标题画面。"脱离"则是让1名角色直接离开迷宫，如果选择的是主角，则全员一起离开，这是返回地图界面最快的方法。

神像与圣井

米拉神像场景算是迷宫中的休憩点，玩家除了可以进行存档操作外，选择神像还能执行以下3项指令。

上供：向米拉神像供奉食物，恢复全员的疲劳，部分食物还有恢复米拉齿轮使用次数的功效。是在迷宫中长期作战时不可忽视的一环。



转职：让满足条件的角色转职成为上级职业，具体在后文介绍。

米拉齿轮：启动米拉齿轮，与

TIPS 战斗第3回合后，才能选择"撤退"指令退回地图界面。已击倒的敌人不会复活，敌方的初始位置也会有所改变。

地图界面一致，包括记忆碎片、支援对话回想、amiibo共3项功能。

在迷宫的特定区域还会发现从狮头石像中流出的涓涓细流，统称为圣井区域。这些泉水有着不同的功效，包括提升角色的某项能力值、增加100经验值、恢复疲劳、甚至是令阵亡角色起死回生。但要注意大部分泉水都是有使用次数限制的，给谁饮用需自行斟酌，喝完后泉水就会枯竭。

角色篇

界面一览



①角色名字、生命力（HP）、疲劳状态。名字旁有特殊图标的表明已满足转职条件。

②等级（LV）、经验值（EXP）、战斗力（POW）。经验值每攒满100提升1级，等级上限为20，战斗力=除移动力外的所有能力值之和。

③当前职业和所能使用的武器、魔法。

④当前装备的道具和熟练度。

⑤角色能力。左侧为基本值，右侧的加减号表示装备或战技的补正值。绿色数字表明已达上限。

⑥角色战技。高亮字体显示的为当前可用战技；暗色表示的是已习得但无法使用的战技；问号表示尚未习得的战技。

能力与计算公式

ATK：攻击，影响物理、魔法攻击的威力，部分魔法的射程范围。

TEC：技巧，影响命中率和暴击率。

SPD：速度，影响回避率和攻击次数。当速度高于对方时，战斗时就能发动追击。

LUC：幸运，影响暴击率和暴击回避率等。

DEF：防守，影响受到物理攻击时的伤害。

RES：魔防，影响受到魔法攻击时的伤害。

MOV：移动力，在战场上的移动能力。移动力并不完全等于能行走的格数，移动范围还会受到周边地形的影响。



下面给出战斗时的基本计算公式，不包括战技的能力加成和额外特效。当玩家对敌人展开攻击时，系统会给出战斗预测（可在环境设定中选择简易或标准），标明双方的剩余HP、命中率、攻击力、防御力和暴击率。《回响》的计算公式已经比《if》简单了不少，一般玩家不需要记住这些详细的算法，但至少要明白某个数据受到哪些项目的影响，才能在战斗中扬长避短。



◆实际威力=（攻击力–防御力）×暴击系数

攻击力=ATK+武器/魔法威力×特效系数

*特效系数：有攻击特效时为3，否则为1。

防御力=DEF/RES+装备补正

*暴击系数：发动暴击时3，否则为1。

注：如果攻方攻击力<守方防御力，实际威力仍有保底的1，即不会攻击命中后不伤血。

◆追击发动条件：我方攻速–敌方攻速>0

攻速=SPD–装备重量

◆实际命中率=（命中–回避）×100%

物理命中=TEC+武器命中+支援补正

物理回避=SPD–装备重量+支援补正+地形效果

注：魔法命中率不受地形效果的影响。

◆实际暴击率=（暴击–暴击回避）×100%

暴击=（TEC+LUC）÷2+武器暴击+支援补正

暴击回避=LUC÷2+支援补正

装备与战技

每名角色只能携带一种道具作为辅助，装备武器可以提高攻击威力，装备戒指或盾牌可以提升存活能力，携带食物则能随时补血等等。与其他《火纹》作品不同的是，本作并不存在“武器三角克制”系统，也没有“耐久度”的设定。即使不装备武器类道具，系统也会配备一把不占装备格数的基础武器，以供角色发动攻击，因此无法实现“卸掉武器不出手攻击”的打法。

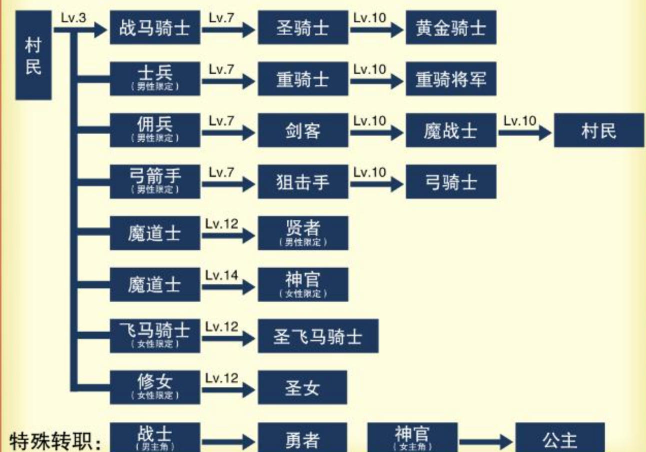
“战技”是在战场上或战斗中发动的特殊能力，分为两种类型：①主动型战技需要自行选择指令，往往还得消耗一定的HP才能发动；②被动型战技则为常驻效果，随时生效。装备上的战技又分为两种情况：1.初期可用，携带该装备即可发动，比如戒指的“恢复能力”、神圣系武器的“魔物特效”等；2.后天习得，初期以问号表示，需要角色携带着该装备不断地战斗、累积熟练度到一定程度后方能习得。由于本作中大部分战技是跟着装备的（仅少数职业有独特的战技），而且同种装备在不同角色身上的熟练度相互独立，一旦卸下该道具，相应的装备战技便无法发动。

职业系统

职业系统是《火纹》系列”的传统元素，不同职业有着各自的能力倾向、成长率加成、甚至是独特的战技。与其他作品不同的是，本作中转职并不需要消耗道具，只要角色满足等级条件就能在米拉神像处执行。部分职业可以进行两次转职，村民选择佣兵路线的话，更是能实现无限循环转职，堪称本作最imba的职业。

转职时系统会根据角色当前的能力情况，对尚未达到职业基准的能力项目予以加点补正（HP至少增加1），并修正移动力。部分职业如魔战士、圣飞马骑士等，还有专属的战技。随着角色等级的提高，获得的经验值会逐渐减少，升级越发困难，直至上限20级封顶。完成转职时角色的等级会重置为1，就又可以继续积累经验值升级，这也是转职的最大目的。

以下是本作的转职路线图，由于新增了女村民艾菲，故部分职业也追加了性别限定。男女主角则需要剧情发展到特定阶段才能进行转职。



成长凹点

当角色升级时，具体的加点几率由“个人成长率+职业补正+道具补正”共同决定，魔防也有机会成长，这一点与原作不同。想要让提升的能力合自己心意 那么“凹点”就势在必行。凹点指的是通过



TIPS 每场战斗结束时，系统都会根据表现评出一位MVP。而敌方战力、战斗回合数和MVP都会在Ending时展示给玩家。

S/L大法、调整行动顺序等方式改变乱数，让角色升级时的成长加点更好，是“《火纹》系列”粉丝非常熟悉的一个名词。在《回响》中无论选择什么难度，一旦战斗打响，角色升级时的成长就已经固定了，不管怎么利用米拉齿轮回溯时间、改变行动顺序，都无法影响升级时的加点，想要凹点只能读取战斗开始前的存档。

由于本作允许自由练级，而且有米拉齿轮系统和战后经验值加成（最多累积99），为凹点提供了便利。玩家可以先合理控制战斗中的经验分配，让多名角色同时达到90经验值左右，然后去触发遭遇战。开场就让经验值90以上的角色都主动出击，看完他们升级时的加点情况后启动米拉齿轮，令时间回溯。觉得升级点数满意的角色就派出去重复行动，加点不理想的则留在后方不让他们参与战斗，直到下一场战斗，乱数改变后再重新测试。

魔法习得

魔法系统是本作有别于系列其他作品的另一大异色之处，角色并不需要持有魔法书，无论攻击型的黑魔法、还是辅助回复型的白魔法，发动时都得消耗HP（圣吸除外）。而角色所能习得的魔法，不单受到职业的影响，还与人物各自的天赋有关。比如同样都是“修女→圣女”职业路线的希尔科、杰妮、缇塔3人，希尔科和缇塔能掌握“传送”魔法，杰妮则不行，而且习得魔法的具体等级也因人而异。下表是本作中能转职成魔法职业的全部角色所能习得的魔法和具体等级条件。

名字	职业	习得魔法（等级条件）
格莱	魔道士	火焰（转职）、光箭（Lv9）、雷电（Lv10）
格莱	贤者	圣愈（转职）
罗宾	魔道士	火焰（转职）、埃克斯卡利伯（Lv6）
罗宾	贤者	圣愈（转职）、远程圣疗（Lv5）
克里夫	魔道士	火焰（转职）、雷电（Lv4）、埃克斯卡利伯（Lv9）、光箭（Lv15）
克里夫	贤者	圣愈（转职）、辉光（转职）
艾菲	魔道士	火焰（转职）、天使（Lv8）、光箭（Lv12）
艾菲	神官	圣愈（转职）、冰封（Lv5）
艾菲	修女	圣愈（转职）、圣吸（转职）、远程圣疗（Lv6）、救援（Lv10）
艾菲	圣女	天使（转职）、再来（Lv14）
希尔科	修女	圣愈（初期）、圣吸（初期）、传送（Lv7）、灭魔（Lv14）、幻影（Lv18）
希尔科	圣女	天使（转职）
鲁特	魔道士	火焰（初期）、埃克斯卡利伯（初期）、雷电（Lv10）、光箭（Lv15）
鲁特	贤者	圣愈（转职）
迪优特	魔道士	火焰（初期）、辉光（初期）、天使（Lv11）、末世烈焰（Lv16）
迪优特	神官	圣愈（转职）、自我传送（Lv10）
缇塔	圣女	圣吸（初期）、远程圣疗（初期）、天使（初期）、全体圣疗（Lv4）、幻影（Lv7）、传送（Lv8）
赛莉卡	神官	火焰（初期）、天使（Lv5）、雷电（Lv8）、圣愈（Lv9）、埃克斯卡利伯（Lv15）、末世烈焰（Lv20）
梅伊	魔道士	火焰（初期）、雷电（初期）、辉光（Lv9）、天使（Lv14）
梅伊	神官	圣愈（转职）、沉默（Lv6）
波依	魔道士	火焰（初期）、雷电（Lv3）、光箭（Lv12）、埃克斯卡利伯（Lv18）
波依	贤者	圣愈（转职）
杰妮	修女	圣愈（初期）、圣吸（初期）、幻影（Lv4）、远程圣疗（Lv8）、灭魔（Lv12）
杰妮	圣女	天使（转职）
赛巴	魔道士	火焰（转职）、天使（Lv5）
赛巴	贤者	圣愈（转职）、远程圣疗（Lv5）
卡姆依	魔道士	火焰（转职）、埃克斯卡利伯（Lv7）
卡姆依	贤者	圣愈（转职）、冰封（Lv5）
阿特拉斯	魔道士	火焰（转职）、光箭（Lv8）
阿特拉斯	贤者	圣愈（转职）、救援（Lv4）
杰西	魔道士	火焰（转职）、埃克斯卡利伯（Lv2）、雷电（Lv9）
杰西	贤者	圣愈（转职）
迪恩	魔道士	火焰（转职）、光箭（Lv3）
迪恩	贤者	圣愈（转职）、沉默（Lv5）
索尼娅	魔道士	火焰（初期）、雷电（初期）、埃克斯卡利伯（初期）
索尼娅	神官	圣愈（转职）、自我传送（Lv5）、召敌（Lv10）
诺玛	贤者	火焰（初期）、雷电（初期）、埃克斯卡利伯（初期）、光箭（初期）、圣愈（初期）

注：如果角色在学会下级职业的魔法前就已转职成上级职业，则习得等级条件变为“原所需等级-转职时角色等级+1”。

战斗篇

战场操作

按键	战场功能
方向键/滑杆	光标移动
A	选定/调出菜单
B	取消
X	显示危险范围/（攻击前）切换战技、魔法
Y	（按住）光标高速移动/（攻击前）切换战技、魔法
L	光标切换到下一单位/（攻击前按住）战斗动画开启或关闭
R	地图缩小/放大
START/SELECT	跳过对话/动画/AI行动

界面一览



①地形效果，数字表示具体的回避率加成，禁止图标表明地形加成对魔法无效。

②对参战角色提供支援补正的伙伴。

③战场情况，蓝色为我方单位、红色为敌方单位、绿色为友军单位。按X键可以显示敌方所能攻击到的危险范围。

④战斗预测结果（简易版）。

⑤光标选定角色的详细信息，各项目的具体含义已经在前文做过介绍。

⑥触摸指令图标，在战斗中才能使用，从左到右依次为：观看角色建模和动作、打开号令菜单、切换战场信息/角色信息、回顾先前对话。

⑦米拉齿轮图标，在战斗中才能使用，数字表示残余使用次数。

战场指令

攻击：用所持武器攻击射程范围内的敌人，有多个目标时通过方向键切换。

战技：发动各式各样的战技，目标包括敌人或同伴，大部分需要消耗HP，不满足使用条件的战技在下屏幕以暗色表示。

黑魔法：发动黑魔法攻击射程范围内的敌人，大部分需要消耗HP。

白魔法：发动回复、妨害或辅助效果的白魔法，目标包括敌人或同伴，需要消耗HP。

持有物：与相邻同伴交换所持物品，交换后仍可以执行其他指令。

对话：两名角色之间累积的支援经验点数满足条件时才能执行，触发支援对话。

行囊：与主角阿鲁姆/赛莉卡邻接时才能执行，将所持物品放入行囊，或是与库存物品相交换。

吃饭：与主角阿鲁姆/赛莉卡邻接、或携带食物时才能执行，吃掉食物回血。

门：绕到门的后方才能执行，开启反锁的大门。

待机：结束本次行动，在原地待机。





全军号令

调出战场菜单选择“号令”，或是点击下屏幕的触摸指令图标，都可以开启号令界面，具体有以下4种。

全力：全军发起突击，全力攻击敌人。

游击：各自根据情况判断，采取最合适的战斗方式。

后退：和敌人保持距离并待命。

集合：集结到主角身边。

发布号令后，本回合尚未行动的我方成员就会按照指示自行作战。交给AI处理的好处是，我方回合也可以按START/SELECT键跳过，在难度较低的战斗或练级刷钱时可以节省大量时间。如果想要中止自动作战，按X键即可解除号令。

米拉齿轮



①当前回合数
②当前发生的行动说明
③当前回合尚未行动的敌/我单位数量
④启动米拉齿轮的残余次数

调出战场菜单选择“米拉齿轮”，或是点击下屏幕右下的触摸指令图标，都可以使用米拉的力量，让时间倒流。效果启动后，按←/→键能令角色的行动逐个还原/重置，按L/R键则是直接令敌我双方的整个行动回合还原/重置。当右下角的残余次数耗尽时，本场战斗就不能再发动米拉齿轮。离开战场或迷宫时该次数便会复原，如果在迷宫中想要恢复齿轮的启动次数，则需向米拉神像供奉食物。

在战场只允许中断存档的本作中，米拉齿轮系统可谓举足轻重。一旦操作失误或发生意外，依靠时间回溯的神力能够立刻弥补，而不用Restart整关重头再来。前文也介绍过，该系统对于凹点同样大有帮助。初期米拉齿轮的启动次数为3，在流程中每获得1个“小齿轮”，就能让米拉齿轮的启动次数增加1，最多达到12次。

支援效果

当我方角色在战场上执行特定的动作时，能够提升与同伴之间的支援经验点数，两人身上都会出现闪光的特效提示。能提升支援经验的行为包括：①在相邻或相距1格的范围内展开战斗；②对同伴使用回复或辅助魔法。注意只有在支援对话列表中有相互关系的角色才会提升支援经验，否则再怎么操作也是白费。当两名角色间的支援经验累积到一定程度，就能触发支援对话，从而提升支援等级，按照C、B、A逐级提升（本作并没有S支援或结婚系统）。如果不触发低等级的支援对话，支援经验就不会继续积累，因此想大量累积并一次性看完所有对话是不可行的，而且部分支援对话还与当前的流程进度有关。

当有支援关系的两名角色处在相邻或相距1~2格的范围内时，战斗中就能够获得支援补正，对命中率、回避率、爆击率、暴击回避率提供加成。不同角色的支援补正效果各异，而且支援等级越高，补正效果就越好，限于篇幅这里无法给出所有角色间的补正数据。注意除了支援对话列表中的角色外，一些不会触发支援对话的角色间其实也是有隐藏的支援效果的，比如阿鲁姆和赛莉卡，艾菲对赛莉卡等等，可以通过战斗预测界面两端是否出现伙伴的头像来判断。具体请参看后文“资料列表”。



流程攻略

本作在不同难度下，关卡中敌人的配置、能力和AI的行动倾向都会有所区别，下文攻略要点以“困难难度+经典模式”为准，并以不反复刷迷宫、过度练级为前提。如果玩家觉得某场战斗实在困难，可以采用击杀部分敌人再战略性撤退的方式削减敌方战力，或是反复刷迷宫练级等方法强化队伍。

以下是主线通关的流程以及各战役的关卡攻略，支线事件的完成方法请参看“资料列表”部分。

序章 阿鲁姆与赛莉卡

BATTLE 墓地之战

胜利条件：敌军全灭

教学关卡没有难度，主要供玩家熟悉基本操作和菜单指令。由于此役全员都无法获得经验值，故战斗的重点是保护孩子们的安全，不用担心被老骑士抢经验。让迈森站到坟墓地形上提升回避率，其他人退出危险范围以外即可，杂兵会陆续过来送死。最后主动攻击北侧的敌将一次，然后再退回坟墓地形把斯莱达引出来，否则较难命中。

1章 前往索菲亚

拉姆村

◆迈森家：与迈森的对话结束后可自由行动。调查能获得“柳橙×2、劈柴斧”。

◆拉姆村广场：调查能获得“胡萝卜、面粉、饮用水”。

◆拉姆村出入口：与中央的卢卡对话触发剧情后，移动至迈森家却发现空无一人，再度返回出入口，卢卡、格莱、罗宾成为伙伴。继续与艾菲和克里夫对话，可以让他们加入。调查能获得“面粉、硬梆梆的面包”。最后便可离开村落。

BATTLE 拉姆林地之战

胜利条件：敌军全灭

只要部队达到6人，战力就能远超这帮盗贼。除了主角外，卢卡和格莱的实力都颇强，建议把经验值优先留给其他3名角色。开战后不妨将阵型回收到墙壁西侧，分南北站位，这样当盗贼接近时，就会遭到我方两名角色的夹攻。一旦前排的角色HP不足，还可以退到西北角的补给点，每回合都能回复5点HP。

BATTLE 盗贼森林之战

胜利条件：敌军全灭

战前可以在地图菜单利用“更改排序”指令调整战斗时的站位，便于开场凹点或是发动猛攻。此役敌方出现了弓箭手，武器配合战技令射程范围达到3格，建议开战后立刻派两名强力角色围攻将他干掉。注意《外传》的弓箭系职业都能近身反击，这与系列其他作品有较大区别。首回合盗贼部队就会全线压过来，我方应配合森林地形构筑防线。由于《回响》有食物作为回复手段，整体难度反而比原版更低，击溃散兵游勇后再把盗贼主将从补给点里引出来消灭。

TIPS 同样是“幻影”魔法，3名角色所能召唤出的兵种也是不同的，具体为：杰妮-士兵、希尔科-魔战士、缇塔-飞马骑士。

盗贼祠堂

◆迷宫中出没的都是盗贼，触碰敌人就会触发遭遇战。战斗难度较低，主要用于练级凹点，此类战斗就不撰写攻略了。

◆砍碎地图西侧堆放的木箱，可在深处的宝箱中找到“铁剑”。

◆进入地图北侧的区域，触发与盗贼头领的战斗。

◆米拉神像：与昏倒的少女对话，获得“米拉齿轮”，还可以让希尔科加入。调查能获得“仙灵草”。

◆圣井区域：两股泉水分别能提高HP、SPD，但是两股泉水一共只能喝3次，需要玩家自行取舍。

BATTLE 盗贼祠堂之战

胜利条件：击败敌将

战场相对狭小且没有什么特殊地形，幸好敌方并不会大举压上。开战后可以先全体向西移动，利用岩石让敌方的单位之间拉开距离，然后再各个击破。盗贼头领有一定实力，注意不要让速度低于他的人上去交手，以免遭到连击。击倒敌将能获得“拉姆的葡萄酒”。



BATTLE 拉姆谷突破战

胜利条件：敌军全灭

位于地图西北的佣兵实力强劲，不过他会执着地向南翻越崇山峻岭，直至第8回合才能抵达南侧。因此战斗的要点是在佣兵靠近前，先到东南区域布阵，利用峡谷的地形尽快消灭攻过来的敌方部队。希尔科要担当起回复HP的重任，还需小心敌方的弓箭手。交锋时确保在我方回合击倒敌人，别给他们跑回补给点的机会，务求在8回合内清掉杂兵。佣兵的速度极高，如果玩家此前没有刻意练级或选择优先转职的话，用村民们去对付他会显得颇为吃力。建议先用防御较高的角色将其包围，再根据HP情况主动攻击或防守反击，这样便于后排的修女及时回复，一旦用“圣吸”命中他也可以造成重创。取胜后便能获得“革盾”。

BATTLE 南方堡垒攻略战

胜利条件：敌军全灭

城堡地形利于防守，幸好守军相对分散，而且会主动攻出来。较为危险的是那名装备着“钢弓”的弓箭手，要时刻注意其射程范围。首先利用中央的森林地形把主动攻出来的士兵逐一干掉，然后再兵分两路，以高防角色吸引弓箭手的火力，并迅速近身猛攻。待把东、西两侧的敌人都解决后，就可以准备攻入中央的城堡了。建议在城堡入口摆下口袋阵，把最后的士兵引出来围杀。

南方堡垒内部

◆玄关：调查能获得“葡萄酒、饮用水、铁枪、生锈的盾”。

◆作战室：调查能获得“雷之剑、冷掉的汤、葡萄酒、麦酒、生锈的剑”。

◆监牢：调查能获得“硬梆梆的面包×2、有洞的乳酪、喝剩的麦酒、监牢钥匙”。用钥匙打开牢门救出克莱尔，便能让她成为伙伴。



BATTLE 索菲亚南方之战1

胜利条件：敌军全灭

此役的场地是开阔的平原，敌人全都会主动攻出来，算是一场硬仗。不过在新同伴加入、获得新武器后，我方的战力也有所增强，如果村民已经全部转职，更是有与对方正面硬拼的资本。对部队实力有信心的玩家大可以第一时间就往北进军，与敌方士兵短兵相接；想稳中求胜的话，不妨先把全员后撤到东南角，配合地图边缘摆出三角或正方的防守阵型，以逸待劳等敌方冲过来。无论哪 种战术，重点都是不要放跑敌人给他们回血的机会。西北那两名高移动力的战马骑士靠近后，也要小心保护后排的弱势单位，以免遭到偷袭。

BATTLE 索菲亚南方之战2

胜利条件：敌军全灭

敌方的军团战力甚至不如前一仗，不过兵种全部是机动性强的战马骑士，推荐采用速战速决的打法。首回合就全军向西进发，同时让克莱尔装备“革盾”朝西北方向飞。西侧的两波骑士相互间隔着1回合的距离，正好让我方各个击破。飞马骑士的任务是在第4回合前抢占桥头位置，把北侧的骑士挡在河对岸即可。等南侧的战事结束后，再全军靠近桥梁，摆下“凹”字形的口袋阵，请君入瓮。

解放军据点

◆迷宫初期出没着两种魔物：①僵尸，HP虽高但速度、防守极低，基本都是送经验的肉脚；②骷髅，攻击、防守较高，遇到时需小心应对。

◆部分区域需要打碎门框处挡路的石头方能进入，外观非常明显。西南、东南的房间中各有1个宝箱，分别能获得“铁弓”和大量银币。

◆北侧通往解放军据点总部的正门无法通行，需要从东北绕路，才能反向开启上锁大门。

◆米拉神像：到达总部、剧情过后克雷贝加入，与弗鲁斯对话也能让他成为伙伴。调查能获得“仙灵草”。

◆圣井区域：两股泉水分别能提高ATK、DEF（共3次）。

◆离开迷宫时，记得与入口周边的帕伊宋对话，令其加入。

BATTLE 索菲亚城堡解放战

胜利条件：敌军全灭

第1章最终战的场面颇为宏大，对方有两名敌将——重骑将军多哲和圣骑士斯莱达。多哲身上携带的“龙盾”能令防守、魔防各+13，且每回合自动回复5点HP，实力非常强劲。其实只要击退其中一人，另一位便会主动撤退，因此只求过关的话无需考虑多哲，战斗也相对简单。但龙盾毕竟太过诱人，如何拿到这件神器从25年前的《外传》起就是此役的最大课题。高难度下一旦我方踏入骑士团的警戒范围，斯莱达就会与属下一齐冲出来。“用飞马骑士把他引入西侧城墙之间的狭窄过道，然后飞上城墙”的老战术只在低难度下奏效。高难度时只要飞马飞上城墙、导致斯莱达丢失目标，AI就会选择返回多哲身边，而不是像低难度那样乖乖待在原地。下面介绍一个不依赖疯狂练级转职的打法，供各位参考。

由于本作不存在“盗贼”职业，想要开门只能让角色绕到门后方开锁，但敌方守城的弓箭手大多持有“飞行特效”战技，切勿以飞马骑士贸然闯入。开场建议用装备着“铁弓”的帕伊宋和配备“雷之剑”的强力角色联手，直接站在城外向敌方的弓箭手发起反击，东侧城墙上的敌人也可以如法炮制地击倒。打开东、西两扇门并消灭外围的敌兵后，就要开始布局：①克莱尔装备“革盾”向西北飞；②我方除阿鲁姆以外的主力部队移动到东北的城门外（如图1，不要进城），除了装备“雷之剑”的角色和手持“铁弓”的帕伊宋外，其他人从行囊中拿出食物，保证人手一个；③阿鲁姆移动到护城河桥梁的南侧（如图2，不要过桥）。

TIPS 米拉齿轮可以用于凹命中、暴击。修女发动幻影和灭魔时，召唤的幻影兵和消除魔物的数量都存在随机性，因此也能用齿轮来反复尝试。


图1


图2

布阵完成后，开始实施诱敌作战：①克莱尔踏入西北角战马骑士的警戒范围（如图3），顺利的话斯莱达就会跟着骑士团一起向西北移动。如果骑士四散开来，则说明我方东北部队和西南的阿鲁姆退得还不够远；②随后克莱尔沿着城墙向南飞，把骑士团继续引下来，我方的其他部队再开始进军；③当骑士团和斯莱达被引到城墙的L型拐角尽头后，克莱尔以"上城→下城"的行动不断重复，没有刻意练级的飞马攻击力不高，依靠反击打致残血的骑士即使回撤也不用理会，因为我们的目的是把斯莱达牢牢地钉在这里；④阿鲁姆在城墙下待机，放弃他这个攻击点是为了充当移动行囊，便于克莱尔吃饭补血（如图4）；⑤与此同时我方的大部队朝着敌城中心挺进，把外围的杂兵逐一清掉，尤其要优先干掉能回血的妖术师。

接下来是最大的难点，设法围杀敌将：①首先让机动性高的战马骑士把敌将引出来，我方同伴趁机北上，集体进入有5个补给点的小区域，然后反客为主在这里迎敌；②由于敌将有"龙盾"在身，我方没有人能够对他造成1×2点以上的伤害，因此交手的重点是让防守相对较高的角色挡住多哲，依靠后排的弓箭手、"雷之剑"和"圣吸"展开攻击（如图5）；③前排的肉盾一旦伤血就立刻后撤到补给点，换其他人顶上，占据有利地形能让我方的回复毫无压力；④算上被攻击时的反击，这种战术每回合能对敌将造成6～8点伤害，如果运气好打出暴击，则能加快胜利的步伐（无需浪费HP用战技，因为根本打不动）。经过漫长的拉锯战，多哲终于被一点点磨死，成功获得"龙盾"时的喜悦则证明着这一切努力没有白费！


图3


图4


图5

索菲亚城堡

◆宝物库：调查能获得"葡萄酒、骑士杀手、青霉乳酪、拉姆的葡萄酒、黑珍珠"。

◆中央大厅：触发剧情后，依次移动至谒见厅、楼梯前触发剧情。调查能获得"钢枪、铁盾"。

◆露台：调查能获得"柳橙×2"。与迈森对话便会结束本章。







2章 赛莉卡启程

修道院

◆玄关：剧情过后梅伊、波依成为伙伴，与杰妮对话也能令她加入。调查能获得"小齿轮、面粉、奶油、葡萄酒"。

◆修道院通往户外的长廊里有两股泉水，分别能提高SPD、ATK（共3次）。

◆离开修道院，移动至诺瓦墓地触发战斗。

BATTLE 诺瓦墓地遭遇战

胜利条件：敌军全灭

赛莉卡的部队构成目前以魔法系职业为主，好处是魔法的命中率不会受地形效果影响，坏处是不经打。幸好此战的僵尸数量虽多，但能力低下。建议用赛莉卡和波依站到坟墓地形上诱敌，其他人在后方提供支援。女主角近战、魔法皆能，把"黄金短剑"的战技"丰穰之力"练出后，更是可以强化自己在前线的持续作战能力。今后诺瓦墓地会自动涌出魔物，可以用来练级。

诺瓦港

◆出入口：调查能获得"面粉×2、带鱼干"。

◆酒馆：调查能获得"大蒜、带鱼干、葡萄酒×2、喝剩的麦酒×2、香肠、麦酒、有洞的乳酪"。

◆栈桥：调查能获得"鲱鱼×2"。与老人对话触发剧情后，移动至酒馆，与赛巴对话雇佣对方成为伙伴，再度移动至栈桥，与老人对话即可乘船出海。

BATTLE 海盗的袭击1

胜利条件：敌军全灭

首场海战难度很低，由赛莉卡、波依和赛巴在两船之间的接舷跳板南侧摆下口袋阵，其中波依只要速度升过1点就能避免遭到追击。梅伊和杰妮则在后排负责输出火力和回复HP，这样的打法能保证海盗有来无回。最后攻上敌船时还是建议把海盗主将引出来围杀，他会掉落"面包"。

BATTLE 海盗的袭击2

胜利条件：敌军全灭

此役敌方有两条进军路线，人数增多而且其中还有1名装备着"革盾"的佣兵，海盗主将则携带"葡萄酒"。相对大胆的打法是让赛莉卡自己带着"黄金短剑"向西移动，站在柱子和船舷之间的1格范围内拒敌。虽然她会处于弓箭手的火力范围内，但凭借"丰穰之力"足以确保自身安全。其他人依旧是在跳板南侧布阵，不过要以赛巴一夫当关，身后靠两名魔道士和修女辅助。当敌方的佣兵靠近后，先以赛巴支撑一会，待西侧战线的情况明朗时，立刻让赛莉卡回撤，以魔法轮番轰炸争取1回合内击杀他。剩余的杂兵就没有什么难度了。

TIPS 第1章刻意不收艾菲和克里夫，等第2章赛莉卡到达拉姆村时，就能让他俩加入女主角队伍。注意，希尔科、弗鲁斯、帕伊宋不能用此法。

BATTLE 海盗堡垒袭击战

胜利条件：击败敌将

战场的西北角有3名绿色的友军，他们不受玩家控制，必须保证过关时存活才有机会加入，因此战斗前期的要点是尽可能多地把敌人引向我方主力部队，以减轻NPC的压力。如果杰妮已升至4级能习得“幻影”，把她配置到最西侧的位置，开场就往西南移动并召唤出幻影士兵，次回合再迅速后撤。赛莉卡和赛巴则向北登岸，主动冲入海盗的火力范围，顺利的话就能吸引大部分杂兵。西侧战线可以完全交给AI，我方主力的任务是尽快杀出重围、接应友军。虽然这种战术有可能会被幻影士兵抢去部分经验值，但能确保3名NPC安然无恙，必要时还可以用修女给友军回血。携带“肉干”的敌将达哈拥有一定实力，不过本作中魔法不受地形影响的特性，让他只能落得被魔道士轰杀至渣的下场。

海盗堡垒内部

◆玄关：先与中央的巴尔博对话、让他成为伙伴后，再与雷欧和卡姆依对话，才能令他俩加入。调查能获得“喝剩的麦酒×3、火腿、肉干、麦酒”。

◆宝物库：调查能获得“黄金苹果、钢剑、拉姆的葡萄酒、小齿轮、生锈的盾、铁剑”。



BATTLE 海盗的袭击3

胜利条件：敌军全灭

敌方只有1名祈祷师，不过他会发动“弥赛亚”源源不断地召唤僵尸，而且还能自动回血。本战是供我方练级的好机会，目标是尽快提升全队的实力，同时赛莉卡必须升至5级以上习得“天使”魔法。战斗时依旧是在两船间的跳板南侧布下口袋阵，僵尸的AI倾向令其即使被打至残血也不会主动后撤，配合“黄金短剑”的战技“大地的恩惠”，还能在练级的同时刷到不少食物。不想继续练级时就把战线向北推进，祈祷师不会主动攻击，而且HP受到一定损伤后便不会再召唤。只要击倒祈祷师，他召唤的所有魔物都会同时消失，还能获得“生命树果”。

BATTLE 魔兽讨伐战

胜利条件：敌军全灭

海的祠堂并不是必经之路，不过迷宫内暗藏着珍贵的宝物，所谓“不入虎穴焉得虎子”。高难度下这里的配置是2条龙僵尸，攻防极高而且会共同进退，难度较大。我方要有4个能扛得住龙僵尸攻击的单位，且速度需高于7，“革盾”可根据情况合理分配。开场先避过龙僵尸的警戒范围向东南角进军，外围以高防御的角色构筑起防线，内侧则是魔道士等远程职业（如图），准备好之后用防御最高的巴尔博吸引龙僵尸靠近。输出伤害的关键是赛莉卡的“天使”，该魔法对魔物有特效。后排的弓箭手、魔道士等人也要积极出手，虽然伤害不高，但如果能顺利在1回合内解决1条龙，压力就会大大减轻。次回合变换阵型，让3～4名高防角色对第2条龙僵尸围而不打，继续由远程火力在外围展开狂轰滥炸，它装备着的“神圣戒指”就能手到擒来了。



海的祠堂内部

◆迷宫中出没的魔物是僵尸和骷髅，“天使”魔法依旧能起到关键作用。砍碎长在地上的珊瑚，还有机会掉落“珊瑚的碎片”。

◆米拉神像：调查能获得“仙灵草、记忆碎片-火焰之中”。

◆圣井区域：两股泉水分别能提高TEC、HP（共3次）。

◆打碎圣井之间门框处挡路的石头，进入迷宫深处会遇到新的魔物石像鬼，它们的攻击力虽然不如骷髅，但防守和魔防都较高，且移动范围广，推荐用有“飞行特效”战技的弓箭手对付它。在最深处的宝箱中能获得对魔物有特效的“圣剑”，左、右两个隐藏房间的泉水，分别能提高RES、增加经验值（+100），且各可以喝2次。

BATTLE 海盗的袭击4

胜利条件：敌军全灭

经历过前面几场恶战的磨炼，这些海盗在女主角的部队面前已然不堪一击。让巴尔博挡在跳板前一夫当关，后面辅助的角色先不急着跟进，等雷欧把敌方的2名弓箭手尽皆射倒后，就又是以“口袋阵”上演围杀好戏的时间了。

BATTLE 海盗的袭击5

胜利条件：敌军全灭

此役敌方全部是妖术师，故魔防高的角色才是前线的首选，巴尔博等人还是远远观望就好。如果修女杰妮锻炼得当，此时她甚至能直接挡在西侧的跳板上，凭借“圣吸”独当一面。东侧战线则交给赛莉卡，配合能回复HP的“圣剑”杀出一条血路。由于妖术师相互之间会补血，后排还需要弓箭手、魔道士利用射程上的优势补刀，不给对方苟延残喘的机会。

索菲亚港

◆栈桥：触发剧情。调查能获得“黑珍珠、鲱鱼”。

◆酒馆：调查能获得“麦酒×2、冷掉的汤、葡萄酒”。

◆出入口：触发剧情后，虽然可以看到“飞马三姐妹”中的帕奥拉和卡秋雅，但现在她们还不会加入。调查能获得“珊瑚碎片、柳橙、鲱鱼”。

BATTLE 索菲亚城堡偷袭战

胜利条件：敌军全灭

进入索菲亚城堡，剧情过后直接在城外展开战斗。我方只有赛莉卡、赛巴和AI控制的蒙面骑士，想要调整装备必须提前在大地图进行，最好给两人都换上拥有回复能力的武具。友军的实力很强，完全不用替他操心。最后的敌将祈祷师不会移动也不召唤，因此看准时机近身秒杀即可，不要被蒙面骑士抢了经验才是关键。

索菲亚城堡

◆楼梯前：触发剧情后本章结束。

从3章开始，玩家能自由控制地图上的男、女主角展开行动，但两支部队无法会合。今后遇到旅行商人时，可以选择1种道具让他送给另一侧的部队。男主线的多哲堡垒、水闸，女主线的吉斯堡垒、米拉神殿处，每隔一段时间都会刷新敌方部队。这些部队会在地图上主动进军，与敌军会合则能增强他们的战力。一旦其移动到主角所在的位置，我方还会遭受偷袭，开战时敌方先动。（此类战斗就不冗言撰写攻略了，后文流程要点以各战役的默认配置为准。）



TIPS 男村民以及所有佣兵系的角色，都建议在满足等级时立刻转职，通过能力补正快速加点。等从魔战士转回村民后，再选择自己心仪的职业路线。

3章 解放战争 ——阿鲁姆路线

索菲亚城堡

◆露台：调查能获得“记忆碎片 - 目标”，然后便可离开城堡。

BATTLE 索菲亚北方之战

胜利条件：敌军全灭

战场西侧由费尔南所率领的利盖尔正规军开场时不会冲过来，建议先调集部队到东侧。索菲亚王国军的大部分敌人都不足为惧，零星的几个魔法单位则由于速度不高也构不成太大威胁，虽然重骑士比较耐打，但我方已有不少应对手段。除了“碎铠”战技、“圣吸”魔法外，让阿鲁姆、克里夫等剑系职业相邻站位，通过连续易物、交替使用“雷之剑”，就能速杀这些铠兵单位，对付敌将萨克森也可以如法炮制。当索菲亚王国军所剩无几时，费尔南就会率领战马骑士杀出。先控制好阵型保护低防单位，再用之前获得的“骑士杀手”秒掉这个携带“面包”的二五仔。

BATTLE 索菲亚森林之战1

胜利条件：敌军全灭

敌方全部是妖术师，而且战场中有大量的森林地形，对于以物理职业为主、魔防普遍不高的阿鲁姆军而言会造成一定的麻烦。建议干脆把魔防较低的角色排除在外，只派出少数精锐布置在西侧。开场后阿鲁姆尽快过来和大部队会合，然后在补给点附近作战。由于初始位置的关系，妖术师基本是分批到达的。只要保证我方角色不会成为多名敌人夹击的目标，修女的回复还算跟得上，帕伊宋也可以凭借射程的优势展开远程偷袭。如果在第1章最终战顺利拿到“龙盾”的话，此战的难度就会大幅降低。

BATTLE 森林分歧点之战

胜利条件：敌军全灭

虽然敌方配置与《外传》相差无几，但由于剧情需要此役的难度有所增加。考虑到敌人的机动性极强，建议依旧采取少数精锐上阵的方式，只派强力角色配合装备在地图南侧布阵，东侧和北侧不要配置我方部队，免得被骑士突袭一波带走。开战后利用好森林地形吸引敌将，输出的关键则是“雷之剑”和“骑士杀手”。争取在第2回合击退装备着“神圣戒指”的贝尔克特，不给他补血的机会，剩下的费尔南（携带“蜂蜜”）和圣骑士也就难成气候了。

森林村落

◆出入口：调查能获得“柳橙”。

◆打铁铺：与铁匠对话，可以支付银币或金币强化武器，修复生锈的装备，或是卖出不要的道具换钱。调查能获得“饮用水”。

◆广场：与中央的鲁特对话可以让他成为伙伴，这里还有用来输送道具的旅行商人。调查能获得“面粉、饮用水”。

◆民房1：调查能获得“柳橙”。

◆民房2：调查能获得“记忆碎片 - 薄暮的谋略”。

BATTLE 多哲堡垒包围战

胜利条件：敌军全灭

被俘虏的马蒂尔达位于地图北侧的牢房中，会遭到祈祷师召唤的僵尸以及外围弓箭手的夹击，不过职业已经是圣骑士的她暂时不会有太大危险。攻城战先要用帕伊宋把敌方的弓箭手引出来，再让高防御的角色配合盾牌挡在前列，后排展开远程攻击。刚刚收得的鲁特会用“埃克斯卡利伯”魔法，能对敌方重骑士予以重创，但千万要注意敌将多哲持有的是可以间接攻击的“投枪”，魔道士的回复一定要跟上 否则自身难保。修女的“传送”魔法虽然在《回响》中遭到削弱，但距离足以送一名高防御角色飞过城墙 从内部瓦解敌人的防线。玛蒂尔达体力不支前，也最好传送同伴进去帮她减轻战斗压力。让艾菲转成修女并升至10级，用魔法“救援”能把被囚的同伴直接救出来。克莱尔实力足够的话，甚至可以独自飞到东北角，伺机对祈祷师发动突袭，遏制召唤的源头。

多哲堡垒内部

◆玄关：调查能获得“钢枪、蜂蜜”。

◆作战室：调查能获得“异国香料、拉姆的葡萄酒、圣兽乳酪、大袋银币、小齿轮”，豪华宝箱中的“王族之剑”只有阿鲁姆才能使用，战技是他独有的奥义。

◆监牢：打开牢门，救出玛蒂尔达便可让她成为伙伴。调查能获得“葡萄酒”。

BATTLE 索菲亚森林之战2

胜利条件：敌军全灭

敌方全部都是高机动性的骑士，我方应设法抢占地利优势。建议把克雷贝、克莱尔、玛蒂尔达等移动力较高的角色布置在西侧，东侧需要高防御的单位，南侧则是相对较弱的同伴。开场集体向中央的补给点进军，东、西两侧的部队向内回收的同时利用森林地形且战且走，保护好中央的同伴。敌方骑士兵团的数量虽多，但毕竟攻击手段单一，而且大部分实力不济，只有敌将罗森需要留神应对。

森林祠堂



◆打碎西南牢房的墙壁，能发现隐藏的泉水，用于提升RES（只能喝2次）；打碎东北牢房的墙壁，能发现通往石碑区域的密道。

◆石碑区域：最深处供奉的宝箱中，能获得“霸者金币”，注意一旦开启，身后立刻会有4支石像鬼部队同时袭来，准备不足的话形势非常危险，建议直接脱离。

◆米拉神像：调查能获得“仙灵草”。

◆圣井区域：两股泉水分别能提高HP、增加经验值（共3次）。

BATTLE 森林北方之战

胜利条件：敌军全灭

地形与第1章的“索菲亚南方之战2”一致，敌方由魔女和弓箭系的远程部队构成。由于敌人一开始就会全面出击，且狙击手的射程多达5格，以往在桥头摆口袋阵的诱敌战术不再适用，建议派高防御的角色装备盾牌第一时间顶上去，配合森林地形打阵地战。在飞马受到克制的情况下，骑士部队就是长途奔袭的关键。敌将卡洁尔的能力颇强而且射程极广，他过河后务必第一时间击杀，否则后排的弱势单位危在旦夕。

TIPS 第2章的剧情中，赛莉卡将“黄金短剑”作为佣金给了赛巴，其实还是可以卸下来交给其他人装备的。

BATTLE 水闸夺还战

胜利条件：敌军全灭

再次迎战多玛教团的妖术师部队，战术思路与之前的“索菲亚森林之战 1”类似，狭长的地形反倒对我方有利。此战的真正难点在于迪优特，她被塔塔拉操控了心智，想要令其加入，就必须先击倒敌将。然而迪优特拥有魔女的“转移”能力，高难度下很快就会朝我方袭来，在修女的“转送”魔法被削弱后，《外传》中开场秒杀塔塔拉的战术也无法执行。因此推荐的打法是用攻击不高的角色主动削减迪优特的血量，“辉光”魔法消耗 HP 为 6，只要玩家计算伤害得当，令其 HP ≤ 6 即可封印她的行动，“王族之剑”的战技“手下留情”能轻松实现。大功告成后找人围住迪优特，不要放她走去补给点回血。之后就可以全军推进，传送强力角色飞过城墙速杀敌将。

水闸内部

◆玄关 ：与迪优特对话可以让她成为伙伴。调查能获得“仙灵草”。

◆水闸操作处 ：调查能获得“面包、饮用水”。在赛莉卡方面的水闸已开启的前提下与大叔对话，他也会打开水闸，剧情过后本章结束。

3章 解放战争 ——赛莉卡路线

BATTLE 索菲亚海岸之战

胜利条件：敌军全灭

我方初期配置被强制分隔两地，北侧还有两名 AI 控制的友军身陷险境。建议在东北配置巴尔博、杰妮和 1 名强力角色，西南则是赛莉卡率领的大部队。开战后让巴尔博去独自堵住桥头东侧，修女和另一名角色向北支援友军，配合两名飞马骑士解决东北的敌人。西南战线则依旧用一人挡路、后方魔法轰炸的老套路，必要时依靠食物补血。除了需小心弓箭手外，还要优先击杀打算强行渡河的敌人。战斗的重点是保护友军，如果杰妮已升至 8 级，依靠“远程圣疗”可以确保同伴的安全。敌将加哈会掉落“肉干”，佣兵还持有“喝剩的麦酒”。

索菲亚港

◆出入口 ：与帕奥拉和卡秋雅对话，令两人成为伙伴。

BATTLE 山中坟场遭遇战

胜利条件：敌军全灭

山中坟场与第 2 章的诺瓦墓地类似，会不断涌出魔物。部分僵尸拥有“毒爪”，会让我方陷入“每回合 HP-10”的中毒状态，“麻痹爪”的效果则是令角色无法移动且回避率下降 30%。由于异常状态只能等一定回合后自动复原，因此推荐以远程手段将它们击倒。随后地图上有三条路可走，建议先去山中村落逛逛，想要转职则可以向北前往米拉之谷，然后转去西侧的龙之祠堂。

山中村落

◆打铁铺 ：与铁匠对话，可以支付银币或金币强化武器，修复生锈的装备，或是卖出不要的道具换钱。调查能获得“饮用水”。

◆广场 ：调查能获得“面粉、饮用水、柳橙”。这里还有用来输送道具的旅行商人。

◆民房 ：与中央的阿特拉斯对话可以令他加入。调查能获得“柳橙”。



BATTLE 通往米拉之谷突破战

胜利条件：敌军全灭

本关的地形与第 1 章的“拉姆谷突破战”一致，甚至连敌人行动规律都有相似之处——持有“黑暗之剑”的布莱会向南翻越崇山峻岭。建议先把部队往西南后撤，静待对方的妖术师部队靠近，以飞马骑士等高魔防单位展开突袭，然后再换高防御的部队顶上，对付佣兵部队。注意魔女会用“传送”直接冲入我方阵地，对残血单位的回复务必要及时。兵法云“兵半渡而击之”，等敌将爬山进入我方魔道士的火力范围时，就可以用“雷电”展开猛攻。待他下山后再凭借“天使”等强力魔法秒杀，切勿与布莱近身缠斗，风险实在太大。

注：如果尚未击倒地图东侧的吉斯，移动到米拉之谷时帕奥拉、卡秋雅、阿特拉斯会暂时离队，需要前往索菲亚港和山中村落再度邀请他们加入。

龙之祠堂

◆在洞穴外部区域，东侧的宝箱中能获得“铁枪”，西北的宝箱中能获得“冥府石榴”。

◆米拉神像 ：调查能获得“仙灵草”。

◆迷宫中出没着木乃伊（金色外观），它们的经验值丰厚但会逃跑，一旦发现切勿错过。

◆在通往洞穴深处的必经之路上有龙僵尸把守，开战后要同时对付 4 条，如此狭小的空间战斗难度可想而知。除了“天使”魔法、“圣剑”这些特效攻击手段外，还可以让修女第一时间召唤“幻影”吸引火力。如果觉得难度实在太大，不妨等以后飞马骑士转职成为圣飞马骑士时再来挑战。

◆圣井区域 ：泉水是能令战死同伴起死回生的复活之泉（3 次）。两个宝箱中分别放着“珊瑚戒指”和“小齿轮”。



BATTLE 沙漠堡垒攻略战

胜利条件：敌军全灭

敌方堡垒建于无尽黄沙之中，可谓易守难攻。除飞行单位外，其他职业在沙漠上移动时距离都会受到影响，只能缓慢地进军。建议把魔道士部队留在西侧，东侧则配置弓箭手和飞马骑士。开场先游走在弓箭手的火力范围外，凭借射程优势把外围的敌军蚕食掉。然后让高防的角色开始往敌方箭阵里推进，赛莉卡和防守相对较高魔道士可以配合此前获得的各种盾牌跟上支援，杰妮保持在安全距离用“远程圣疗”展开回复，天马则不要轻举妄动。敌将沃尔夫的实力不算强，弓箭部队只要被近身很快就会溃不成军，在杂兵身上还能打出“监牢钥匙”和“饮用水”。

沙漠堡垒内部

◆玄关 ：调查能获得“饮用水×2、钢枪”。

◆作战室 ：调查能获得“劈柴斧、利昂家之盾、发酵乳、肉干、钢弓、面粉”。

◆监牢 ：用先前攻略战中得到的“监牢钥匙”开门，救出杰西可以令他加入。调查能获得“硬邦邦的面包、肉干”。

注：攻下沙漠堡垒后，吉斯会派出迪恩和索尼娅部队，分别把守沙漠北方和沙漠南方。玩家的进军路线可以自由选择，击倒一侧的守军后，另一人就会主动撤退。但要注意，被击倒的一方是无法加入的，即这两名角色只能二选其一。下文会分别介绍两场战斗的攻略要点，如何取舍交给玩家自己选择。

TIPS “黄金短剑”炼成至3★后，能够进化成“索菲亚宝剑”。该武器只有赛莉卡能使用，也是她习得奥义的关键。

BATTLE 沙漠北方之战

胜利条件：敌军全灭

迪恩率领的佣兵剑客混合部队速度极高，幸好他们在沙漠上行走时也是步履蹒跚。用高防单位配备盾牌顶在前列，依靠后列远程部队输出的阵型较为稳妥。建议让对方先攻，采取防守反击的战术可以确保击杀敌人，否则在沙漠上追逐残血目标容易打乱自己的阵脚。敌将持有“勇者之剑”，效果是提高暴击率而非系列后来作品那样的二连攻击，不过依旧不容大意。推荐用巴尔博引他攻击一次（即使暴击也不至于被秒），然后以强力魔法在1个回合内将其击倒，对付剩下的残兵就势如破竹了。

BATTLE 沙漠南方之战

胜利条件：敌军全灭

索尼娅率领的魔女部队全部拥有“转移”战技，不会受到沙漠地形的影响。故此战建议直接让巴尔博等魔防低下的角色坐冷板凳，免得出场被打成筛子。如果已经得到了“珊瑚戒指”，也务必带出来防身。开场立刻向沙漠中央的补给点移动，让飞马骑士抢先一步占领这里的有利地形。其他人则且战且走，把过来偷袭的魔女逐一干掉。敌将的速度较高，“埃克斯卡利伯”则很容易打出暴击。推荐用杰妮释放“幻影”出来吸引火力，同时还能耗掉索尼娅的血量，然后再让飞马骑士冲过去一波带走。

BATTLE 吉斯堡垒攻略战

胜利条件：敌军全灭

又是一场艰苦的攻坚战，我方需做好充足的准备。开场先按兵不动，把魔女和零星冲过来的几名杂兵干掉。随后无论往东侧还是西侧的城门进军，所面临的压力是一样的。让雷欧装备“铁弓”优先干掉妖术师和狙击手，其他人负责抵挡祈祷师召唤出的骷髅。解决城墙上的敌人后就可以挺进城内，如果骷髅的数量积累太多，不妨直接用杰妮的“灭魔”清版。吉斯的职业是魔战士，他会与身边的佣兵和剑客一起行动。虽然魔法伤害对敌将很难奏效，但近身战风险较大，建议还是用巴尔博挡在前面，后列以“曲射”、“天使”、“辉光”等高命中率的战技和魔法输出。担心夜长梦多的玩家，也可以尝试让高技巧的角色换上“勇者之剑”，配合米拉齿轮凹一发暴击对吉斯造成重创。获胜后可以获得“霸者金币”。

吉斯城堡内部

◆玄关：调查能获得“大袋银币、恶魔之斧、饮用水、记忆碎片-奇妙的邂逅”。

◆作战室：与迪恩/索尼娅对话，可以让其成为伙伴。调查能获得“发酵乳、福格家之盾、麦酒×2、火腿、拉姆的葡萄酒、圣兽乳酪”。

◆监牢1：打开牢门、救出爱丝特后能让她加入，今后就可以使用飞马三姐妹的三角攻击了。调查能获得“投枪”。

◆监牢2：打开牢门、救出伊尔玛后触发剧情。调查能获得“饮用水”。



BATTLE 米拉神殿解放战

胜利条件：敌军全灭

击倒吉斯后，帕奥拉等人都会死心塌地地跟着赛莉卡前往米拉神殿，而我方的实力也在数场恶战后得到大幅强化。敌将米凯拉会不断召唤石像鬼，这种飞行系魔物容易对后排的魔道部队造成威胁。推荐用拼血的打法，对方招一波怪，就用杰妮的“灭魔”清一波，同时让赛莉卡对修女进行回复。雷欧需尽快冲上楼梯，与飞马部队配合消灭东北角的狙击手。这样一来飞马就能顺利开启反锁的大门，让我方的大部队涌入，击杀万恶的祈祷师。最后扫清余党的阶段也不可大意，因为西北的敌人兼备物理、魔法攻击手段，狙击手的火力范围极广。应该依仗强力角色设法分化击破，修女的“幻影”依旧是吸引火力的好办法。

米拉神殿内部

◆玄关：调查能获得“小齿轮、蜂蜜”。

◆米拉神像：调查能获得“蜂蜜”。

◆米拉厅：触发剧情后蒙面骑士现身，得到王冠的赛莉卡会强制转职成“公主”，想先练满20级的玩家请之后再来触发。调查能获得“龙的鳞片”。

◆地下1层操作处：调查能获得“小齿轮”。赛莉卡转职成为公主后，与老人对话就能令他打开水闸。男、女主角两方面的水闸都开启后，本章结束。

◆地下2层：有一股经验之泉（能喝2次）。由于水位尚未下降的关系，目前无法到达对岸。

第4章男主线的奴伊巴巴馆、女主线的多尔科堡垒，每隔一段时间都会刷新敌方部队。由于剧情的关系，当阿鲁姆方面进军至龙之喷火口时，道路会被封死，需要先完成赛莉卡线第4章的内容才能继续推进流程。

4章 悲情的大地 ——阿鲁姆路线



BATTLE 国境之战

胜利条件：敌军全灭

利盖尔和索菲亚边境的恶战就此展开，敌方的部队构成非常多元化，好在是分批攻过来的。建议在西侧配置高移动力的单位，开战立刻向东与我方大部队会合，在此迎击北侧先攻过来的敌人。利用两波敌兵到达的时间差，依次击溃。随后要立刻调整阵型对付袭来的妖术师部队，争取在骑士部队到达前将他们全数击倒。装备“铁枪”的费尔南实力有一定提升，持有“珊瑚戒指”的贝尔克特更是转成了终极职业的黄金骑士，非常强力。在贝尔克特近身后，必须立刻发起一波魔法强攻将他打跑，同时高防角色构筑的阵线要刻意往外多站1格，否则迪优特等人会暴露在对方骑士“投枪”的火力范围下。

BATTLE 利盖尔森林之战

胜利条件：敌军全灭

相比前番的苦战，此役轻松了不少，我方背靠补给点，周围也有丰富的森林地形。虽然魔女用“转移”很容易偷袭到魔防不高的角色，但由于AI设计上的原因，基本不会出现多名魔女同时转移并猛攻同1人的情况。因此只要顶住开场的压力，再边回复、边剿灭瞬移过来的魔女，就能逐渐扩大优势。不过敌人有两名魔战士非常难缠，尤其是塞佐。魔法攻击收效甚微的情况下，只能靠阿鲁姆等强力角色配合战技“狮子连斩”上去硬拼了，击败敌将还能获得“圣兽乳酪”。

注：获胜后有东、西两条分岔路可走，想收新伙伴的玩家务必先向东前往恐山。

TIPS 敌人身上名字为绿色的道具，在击倒目标后必定会掉落。而“骷髅油”、“石像鬼的耳朵”、“生锈的装备”等掉落品不会显示在下屏。

BATTLE 恐山之战

胜利条件：敌军全灭

敌军被巍峨的高山分隔两地，东侧的敌兵数量虽多，但真正的威胁还是来自于北侧的魔女玛拉以及她身边的终极职业单位。开场先向东进军，让高防御的角色挡住两山之间的路口。注意如果想靠魔法系职业在后方输出，必须配合盾牌，否则会被狙击手射成筛子。在此期间敌将会不断召唤魔女（无法用“灭魔”清掉），这些杂兵虽然能力不高，但烦在经常会瞬移骚扰我方后列的角色。毕竟主动权掌握在对方手中，只能依靠装备尽量提升魔防，并及时回复残血单位。除了有“恢复效果”的装备外，如果希尔科已经转职成圣女，回复效率也能大幅提高。清掉东侧的敌人后立刻调转阵型，准备迎接重骑将军的到来。等把这些大块头击倒后，再稳步向东北进军。如果已经转职出魔战士，对付敌将时能轻松不少，获胜后还可获得“苏摩”。

恐山祠堂

◆迷宫中出没的是多玛教团的成员，一旦在狭小的空间内遭遇大量妖术师，形势会非常危急。应提前在装备方面需做好应对准备，并把敌人引出来单独开战。

◆在有魔法阵和石像的区域，调查石像回答“是”便会接受挑战、展开战斗。取胜后能获得“多玛枪”。

◆砍开石像东侧的挡路岩石，在宝箱中能获得大量银币。砍开石像北侧通路内的挡路岩石，则能继续深入。

◆米拉神像：调查能获得“仙灵草”。左侧道路通往圣井区域；右侧道路通往石碑区域。

◆圣井区域：两股泉水分别能提高 SPD、LUC（共 3 次）。

◆石碑区域：需要先完成石像的挑战才能开启大门，进入其中后还有红、绿两扇门，通往不同的迷宫。在迷宫中调查启动魔法阵，则会被传送回石像的位置。

◆死者之门（左）：出没的敌人为多玛教团和各兵种的亡灵。深处有一股复活之泉（3 次），宝箱中则能获得“小齿轮”和“黑暗之剑”。

◆生者之门（右）：出没的敌人大多为魔物。宝箱中可以获得“速度戒指”、“圣弓”、“封魔盾”（需先击倒多玛教团的守卫）、“银盾”或“圣盾”（二选一）。

BATTLE 恐山祠堂之战

胜利条件：敌军全灭

敌方的单兵实力极强，尤其中央携带着“透明须”的亡灵龙，而且神圣系武器对它们并无特效伤害。它首回合就会飞下来，用高防的角色抵挡一次后，配合弓箭和魔法速杀。此时还要小心狙击手的射程，如果后排的角色实在避不开，就果断让强力角色冲上去近战。两名重骑将军的移动缓慢，便于我方形成局部以多打少的有利局面。最后再去引贤者下来围杀，整场战斗比较考验玩家小范围周旋的能力。

BATTLE 奴伊巴巴馆包围战

胜利条件：敌军全灭

敌军部队数量不多，开场只有祈祷师召唤的石像鬼会主动来袭。如果玩家没有把艾菲转成修女 此时队中只有一个人能用“圣愈”想利用“灭魔”清除敌人的话，建议给希尔科配备回血装备保证 HP 能跟得上。当然利用神圣系武器等直接杀敌也可以，毕竟初期的战斗压力不大。等后续部队陆续通过狭窄的阶梯跟上来后，就可以引诱弓骑士出来狙杀了。敌方的妖术师之间会相互用“全体圣疗”和“圣愈”补血，因此交战的重点是在我方回合内确保击杀敌人，否则他们很快就会死灰复燃。由于敌阵外圈是三行的“山”地形，会严重拖缓我军的行进速度，导致途中就被敌人的魔法打得遍体鳞伤。尤其奴伊巴巴的“美杜莎”魔法效果极为丧心病狂，无视魔防直接令 HP 剩 1，而且身上的“魔道戒指”令其射程多达 5 格。推荐让一名强力的魔战士手持“勇者之剑”（打铁铺炼成进化，并满足 ATK ≥ 22），凭借“传送”魔法突入敌阵，然后配合米拉齿轮的回溯凹一发暴击、直取敌将首级。魔战士的“破邪”战技面对美杜莎时依旧能发挥效果，只要能秒杀奴伊巴巴，他在包围中存活 1 个回合问题不大。次回合让魔战士占据补给点，我方继续传送强力角色上来后，战斗压力就会逐渐减轻了。此战能获得“魔道戒指”和“霸者金币”。



奴伊巴巴馆内部

◆玄关：调查能获得“药草糖浆、冥府石榴”。

◆监牢 1：打开牢门救出缇塔后，可以让她成为伙伴。调查能获得“饮用水、青霉乳酪”。

◆监牢 2：打开牢门救出 3 名旅行商人，可供运输道具。调查能获得“可疑的面具”。

BATTLE 利盖尔平野之战

胜利条件：敌军全灭

救出缇塔的前提下，开战后东侧由吉克所率领的骑兵队会临阵倒戈、投靠我方。敌人的战力瞬间减半，战斗难度大幅下降。不过吉克的部队在实力方面还是被敌将杰罗姆的压制，友军会优先攻击两名妖术师，我方也不能怠慢，开场需立刻向上冲，同时传送强力角色北上驰援。由于敌人大多是高移动力的骑马单位，战斗应优先击倒射程极广的弓骑士，后方的同伴才能安全进军，缇塔可以用“远程圣疗”展开回复。绿色的友军中只需保住吉克，其他人的死活无关大局。只要进军及时，身为黄金骑士的他足以自保，从敌将身上还能得到“霸者金币”。

利盖尔村

◆出入口：调查能得到“面粉、记忆碎片 - 异国的漂流者”。

◆民房 1：触发剧情后吉克成为伙伴。调查能获得“葡萄酒 ×2、大蒜”。

◆民房 2：调查能获得“饮用水”。

◆铁匠铺：调查能得到“饮用水”。

BATTLE 龙之喷火口迎击战

胜利条件：敌军全灭

一旦走到龙之喷火口，阿鲁姆军就将遭到龙僵尸的偷袭。之后这里每回合都会涌出龙僵尸，而且由于地震的关系无法向东进军。必须把赛莉卡方面的流程推进到爬上多玛之塔，才能继续男主角方面的剧情。

对付龙僵尸的方法相信玩家们早已烂熟于胸，迎击战的难点在于敌方先攻，玩家没有机会配置队员的站位。只要在地图界面调整好合适的顺序，让我方东侧和南侧的部队都有克制魔物的方法，不利局面便可迎刃而解。《回响》允许玩家在此战过后向南后撤，以免总是遭到偷袭，非常人性化。

游技术 NOW PLAYING 攻略透解

TIPS 飞马三姐妹的专属战技“三角攻阵”，要求帕奥拉、卡秋雅和爱丝特三人都与目标相邻时才能发动。

BATTLE 利盖尔瀑布之战

胜利条件：敌军全灭

我方部队被瀑布分隔在两个区域，推荐在东北配备精锐魔战士、圣飞马骑士以及希尔科，悄悄向西进军到弓骑士的警戒范围外待机。西南的大部队开场就要面临两支骑兵团的夹击，建议由吉克配备盾牌冲到东侧桥头拒敌，北侧桥梁则交给阿鲁姆把守，后排以携带“魔道戒指”的法师和长射程的弓箭展开援护，缇塔则在安全距离用“远程圣疗”补给。消灭初期的敌人后，大部队开始向北推进，在此期间会有敌方召唤出的石像鬼和魔女袭来，不过对于东北的精英来说毫无压力。由于敌阵南侧的桥梁是断裂的，帕伊宋和5格射程的法师正好可以安全地将敌人逐一狙杀，转职成为“勇者”的阿鲁姆也能用弓偷袭。消灭桥上的守军后，移动力高于5的步行单位便可强行渡河，这一行动是为了声东击西。等敌将马格兰被引出来时，希尔科便可传送强力的魔战士直捣黄龙，秒杀魔女海斯特和会召唤的祈祷师。本关的掉落物较多，包括：仙灵草×2、钢盾、仙馔、大袋银币。

秘密祠堂

◆利盖尔瀑布东侧看似没有道路，实际上能通向一处隐藏的祠堂，经验值丰厚的木乃伊出现率极高，堪称练级圣地。毒沼中央的泉水能提高DEF（3次）。

◆米拉神像：调查能获得“仙灵草、多玛的青苔”。

◆圣井区域：泉水是复活之泉（3次）。两个宝箱中分别放着“琼浆玉液”和“霸者金币”。

BATTLE 要塞攻略战

胜利条件：敌军全灭

地形非常极端的一战，狭窄的过道两旁遍布弓骑士和妖术师，门口则有重骑将军镇守，贸然闯入绝对凶多吉少。不过本关也没有召唤物之类的增援，我方可以把精锐集结到最西或最东侧，采取单点突入的战术。首先挑选一名强力的魔战士，传送登上最左侧的城墙秒杀妖术师，帕伊宋负责吸引左起第二列城墙上的火力，并和魔法系职业配合将敌人击倒，缇塔依旧跟在后方远程回复。只要清掉这两列城墙上的敌人，我方就可以踏雪前行、鱼贯而入。把挡路的重骑将军秒杀后，便能直接面对敌将斯莱达。敌军过于分散的站位此时成了他们致命的弱点，守在城墙上的穆勒根本来不及回救，残余敌人也只有被各个击破的下场，另一名敌将还会掉落“银弓”。

BATTLE 利盖尔城堡攻略战

胜利条件：击败敌将

利盖尔帝国皇帝亲率大军摆下口袋阵，看似声势浩大其实只是垂死挣扎。只要帕伊宋够强，装备此前获得的“银弓”直接传送上城墙，占据补给点的有利地形，一个人就能清掉一侧的弓骑士；另一侧城墙可以派鲁特配合“魔道戒指”上去解决。城堡正面的入口先用重骑将军等高防角色挡住，等敌人陆续靠近再发起反击。三方面的战线都旗开得胜后，就可以乘胜追击、向北进军。皇帝利盖尔的能力极强，但他却有“不会攻击阿鲁姆”的隐藏特性。因此只要给阿鲁姆装备一把强弓，独自去把敌将身边的3个妖术师引出来消灭，等皇帝自己冲下来时再换上“王族之剑”，单挑发动“霸神断龙剑”便能乐胜，此役还可以获得“天使戒指、仙灵草×3”。

利盖尔城堡内部

◆中央大厅：触发剧情后，调查能获得“钢弓、钢枪、钢剑”。

◆谒见厅：与迈森对话，他会加入成为伙伴。本章到此结束。

4章 悲情的大地 ——赛莉卡路线

米拉神殿内部

◆地下2层：由于水位下降，现在已经可以从水路前行。对岸除了有一股能提升ATK的泉水外（2次），宝箱中能获得“魔道戒指”。移动至最深处的楼梯间，与诺玛对话可以让他加入。



BATTLE 亡者沼泽之战

胜利条件：敌军全灭

本章开始赛莉卡方面的战场会出现大片的毒沼地形，除了飞行单位外，步行单位在上面待机每回合都将受到5点HP伤害。建议把杰妮转职成圣女，她的“净化”战技能让自身不受毒沼影响，对周围4格同伴的回复效果也可以抵消毒伤害。此外，拥有“恢复效果”战技的装备同样能作为无伤渡过沼泽的关键。地图上的3名祈祷师会不断召唤僵尸、骷髅和石像鬼，考虑到狙击手的射程，用飞行部队去展开空袭危险性太大，还是建议让大部队在保证血量的前提下稳步向沼泽西岸推进。面对如此密集的魔物，用“灭魔”清版起来堪称爽快。西岸敌人的攻击方式极富层次，贸然进入往往会被打得狼狈不堪。其实仔细观察警戒范围就能发现，有1格的位置可以把敌方最东侧的妖术师引出来（如图），而不惊动后方的魔战士和狙击手。抓住这一突破口，先消灭妖术师，然后再抢滩登陆就能轻松不少了。只要顺利度过毒沼区域，后续的战斗便没有难度，敌将贾西亚还会掉落“霸者金币”。



BATTLE 沼泽墓地遭遇战

胜利条件：敌军全灭

与前两章的墓地一样，沼泽墓地会自动刷出魔物。首战必定遭遇5条龙僵尸，此时我方已经有很多对付它的特效手段了，角色的实力也强了不少，不用再像第2章时那样小心翼翼。由于这里的地形受毒沼影响，被分割成了许多小块。建议只派上强力角色聚集在赛莉卡身边，等敌人主动飞过来再用“天使”魔法和“圣剑”等套路迅速剿灭即可。

BATTLE 多尔科堡垒攻略战

胜利条件：敌军全灭

敌方堡垒矗立在茫茫毒沼之中，只有一个狭窄的入口，对玩家的攻城能力提出了新的考验。初期城外的两名敌人很好解决，在毒沼上进军的要点跟之前一致。不过敌将多尔科能够召唤龙僵尸，战线推进到中央的浅滩时建议在此休整，由修女用“灭魔”清除龙僵尸，雷欧与对方城墙后的狙击手展开对射。等消灭弓兵后再开始向城堡的入口挺进，解决冲出来的魔战士。随后我方的魔战士和飞行部队就可以长驱直入，消灭城内残余的魔法部队。敌人身上会掉落“拉姆的葡萄酒”和“龙的鳞片”。战斗结束后蒙面骑士表明了身分，也加入成为伙伴。

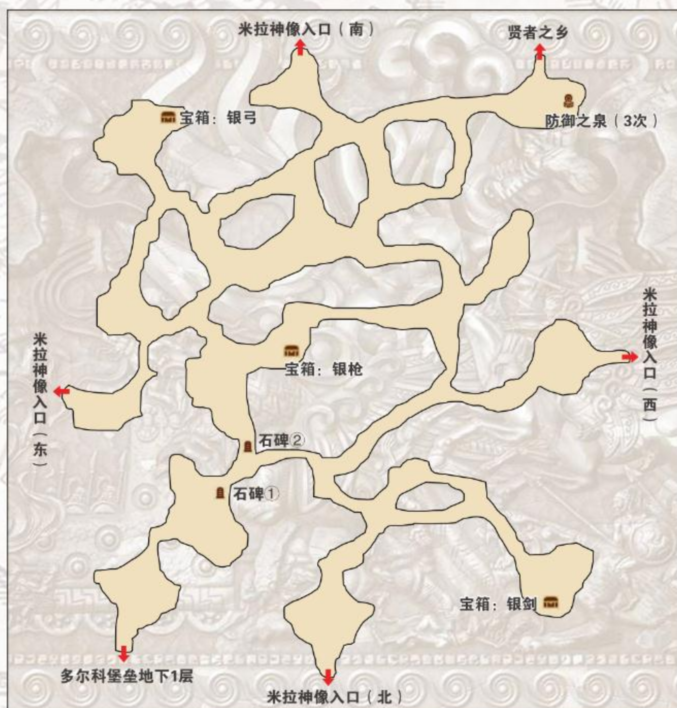
TIPS 有“恢复”战技的装备，哪怕是角色无法使用的（比如让剑系职业装“圣枪”），回血效果也依然会生效。

多尔科堡垒内部

◆地下1层：迷宫中并没有敌人或宝箱，穿过密道就会进入迷失森林。

◆迷失森林：地形非常复杂，入口有两个石碑提示"跟随人通往村落。跟随塔通往财宝。"指的是如果沿途是石塔，则会通向宝箱；如果沿途是石像，则通往贤者之乡。除了有能提升DEF的泉水外(3次)，3个宝箱里分别是"银剑"、"银弓"和"银枪"，具体请参看地图。这里还有机会遇到经验值超高的木乃伊，切勿放过。

◆米拉神像处：调查能获得"仙灵草"。



贤者之乡

◆广场：这里有3名旅行商人，可供运输道具。

◆集会所：调查能获得"魔法书、香甜饼干、葡萄酒"。

◆打铁铺：调查能获得"饮用水"。

◆贤者之家：调查能获得"苏摩、仙馔、记忆碎片-离宫的回忆"。与哈鲁克对话触发剧情，阿鲁姆就可以在米拉神像处转职成"勇者"(非强制)。剧情过后从贤者之乡的另一个出口离开。

BATTLE 多玛之门突破战

胜利条件：敌军全灭

开场就会遭到敌方魔女兵团的强袭，建议首回合原地待机，次回合发起一波猛攻清掉城外的9名魔女。一旦看到敌将夏米尔开始蓄力，次回合开场他便会强制发动"超级地震"对我方全体造成重创(但不致死)，因此不要急着进入敌方的警戒范围，而应先准备好回复手段。虽然地震的说明文字是"大地魔法"，但其实封魔状态对这招无效，故实际上算是战技。回复过后我方要尽快攻入城内，在魔人的投枪射程范围外解决来袭的魔战士，杰妮负责用"灭魔"清版，然后再用"天使"秒杀魔人。地震过后切记优先回复、确保同伴们的安全，雷欧则凭借射程优势以"银弓"的战技"封魔之箭"狙击夏米尔，封印他的"死神"魔法。这样飞行部队就能安然开启反锁的大门，让同伴直捣黄龙解决敌将，他身上还会掉落"霸者金币"。



BATTLE 多玛沼泽之战

胜利条件：敌军全灭

本关出现了全新的眼球型魔物"比格鲁"，它们无法被"灭魔"净化，而且每回合还能自我分裂增殖，非常难缠。敌将朱达不但手持"龙盾"，还有大量战技傍身——"契约"令其使用魔法时不会消耗HP；"异常状态无效"则让封魔战术毫无意义；"多玛的加护"甚至能完封对手的攻击，最为棘手。我方每对他发动4人次的攻击，才能破除"多玛的加护"效果1次。即前面3人的攻击都会失效，只有第4人的攻击能造成伤害。而且到第6回合开始时，朱达就会主动撤退。因此想要拿到"龙盾"，难度远非《外传》原版或《回响》第1章可比。

战前要让雷欧的射程达到5，还需有一位会"雷电"的魔法职业装备"魔道戒指"。"飞马三姐妹"中魔防最高的爱丝特是此役的关键，初始魔防12的情况下，HP必须提升至35以上，同时装备"银枪5☆"，攻击力自然是越高越好。我方的主力部队都安排在东侧，西侧分队的任务是牵制魔人和中央的眼球怪。

第1回合：开场两名5格射程的角色主动攻击朱达，其他人则放心冲入他的攻击范围，因为敌将行动时只会召唤"比格鲁"，不会主动攻击(如图1)。

第2回合：清掉紧贴在敌将身边的魔物，并让3名飞马包围敌将，明确好已攻击次数后，由爱丝特发动"三角攻阵"，并借助米拉齿轮凹一发暴击重创敌将(自己HP剩1)。成功后立刻回血，杰妮冲上前召唤幻影，敌人的AI判定会优先攻击这些士兵(如图2)。

第3回合：重复前一回合的打法，再凹一次暴击就能赶跑朱达、夺取龙盾！战场上的眼球怪也会全部消失，接下来只需清掉剩余的魔人即可高奏凯歌。


图1


图2

多玛之塔

◆多玛之塔内部非常庞大，不过结构不算复杂，逐层向上仔细探索基本不会遗漏。由于货箱中爆出道具的几率很高，建议进入前好好清理一下行囊。每个通往上一层的楼梯前都有1支敌方部队把守，必须击倒守卫才能继续前进。在狭小战场遭遇大量敌人时，杰妮的"幻影"和"灭魔"都是有效的突破手段。

◆第1层：西南的宝箱有大量银币，东侧的宝箱里是"淑女剑"；西侧的泉水能提高SPD、东侧的泉水能提高LUC(各2次)；西南的路口通往米拉神像，调查能获得"仙灵草、多玛的青苔"。

◆第2层：北侧隐藏房间的宝箱中有"小齿轮"；西侧的泉水能恢复疲劳(无限饮用)，还有能提高TEC的泉水(2次)。

◆第3层：东南的泉水能提高HP(可以喝2次)。

◆第4层：西侧的泉水能提高DEF，东侧的泉水能提高ATK(各可以喝2次)。注意本层的守卫是会无限增殖的眼球怪，请让圣飞马骑士出场并多带神圣系装备。

◆屋顶：与朱达对话触发剧情，赛莉卡的流程到此告一段落，接下来要专心推进阿鲁姆方面的剧情。



TIPS "异国香料"的使用效果为HP回复10并大幅恢复疲劳。但建议玩家们把它拿到打铁铺出售，能换3枚金币。

5章 重逢之后

利盖尔城堡内部

◆地下 1 层神殿入口：调查能获得“记忆碎片 - 遥远的约定”。注意，一旦选择“前往多玛神殿”就无法回头，请做好充分的准备并备份存档。

多玛神殿

◆入口周边：触发剧情后，调查能得到“记忆碎片 - 黎明的誓言”。

◆迷宫的道路虽然蜿蜒曲折但只有一条，途中的敌人也比较容易避过。到达石化了的米拉前触发剧情。进入左手边的通道时注意观察，两侧都有岔口，其中藏着一个宝箱，能得到“勇者之剑”。在这个“丰”字形通道的尽头有南、北两个出口。

◆先进入南侧的出口触发剧情，继续深入能发现恢复疲劳之泉（无限饮用）和经验之泉（2 次）。继续向南就可以到达米拉神像处。

◆米拉神像：调查能获得“仙灵草、多玛的青苔”。存档过后无需向南前往下层（那里的石台是以后魔法阵的传送终点之一），东侧的大门目前也无法打开，应返回先前拿到勇者之剑的“丰”字通道。

◆进入北侧的出口，前进不远就会触发战斗。

BATTLE 多玛神殿之战

胜利条件：敌军全灭

敌将贝尔克特持有 3 格射程的枪，“力之业火”令命中、回避各提升 10，“妄执”则能让弓和魔法造成的伤害减半。虽然莉奈雅持有“祈祷戒指”，但 LUC 为 0 无法触发祈祷效果。她会不断召唤魔女，“召敌”魔法则能直接把我方拖到面前，因此注意不要误入其身边 6 格范围内，导致被拉过去痛扁。两人之间还有支援补正效果。每回合开始时，战场北侧的业火都会对敌方全员回复 10 点 HP。

开场建议全员向东移动，弓骑士配合“圣弓”第一时间狙杀眼球怪，免得它不断分裂。随后在东南角构筑防线，击倒来袭的妖术师和魔女后再返回地图中央，利用补给点引魔人下来秒杀。看准时机让阿鲁姆北上，在贝尔克特的攻击范围外发动“霸神断龙剑”猛轰莉奈雅，即使一击不死，其他人用命中率高的战技远程补刀也能迅速消灭。失去了同伴的辅助，孤军奋战的敌将也就很难有什么作为了。先用“魔道戒指 + 埃克斯卡利伯”远程凹一记暴击，然后由阿鲁姆亲手了结这个悲剧的角色。

◆获胜后得到“遗物戒指”，场景中还能捡到“记忆碎片 - 起舞的回忆”。随后进入东侧的通道，发现 4 个魔法阵。

◆4 魔法阵①：石碑提示“正确的道路上有神的印记”，即男女主角手上的圣痕图标。传送关系为——右下→宝箱“古拉迪乌斯”；右上 & 左下→石台；左上→正确的道路。

◆传送到下一区域后，西北有一个单独的魔法阵，会传送回第一处 4 魔法阵场景，此处左上角区域还暗藏着宝箱，里面是“霸者金币”。东北则有第二处 4 魔法阵。

◆4 魔法阵②：石碑提示“狮子的尾巴”，非常简单。传送关系为——左上 & 左下 & 右上→ 4 魔法阵①；右下→正确的道路。

◆石碑区域：需要大地母神的两项装备才能开启石碑后面的“最后之门”。先往西走来到宝物库，只有身为王族的阿鲁姆才能进入。西侧的通道用于开启先前的上锁大门，可返回米拉神像处存档。

◆宝物库：强制战斗无法避过，一共有 3 场。相信此时玩家们已经把阿鲁姆的实力锻炼得很强，装备“王族之剑”配合补给点能以一当百，必要时还可以吃饭回血，故没有太大难度。惟一需注意的是战场地形会随时间发生变化，不要只固守一处。到达最深处触发剧情，获得圣剑“法尔西昂”。

◆最后之门：直接调查魔法阵返回石碑区域，封闭的大门也得以开启。

BATTLE 多玛祭坛最终决战

胜利条件：击败敌将



经过重重苦难，阿鲁姆和赛莉卡的部队终于会合！除了男、女主角强制出战外，玩家可以从两军中再挑选 18 名精英迎接最终战，而且还能混合编排，双方的行囊也完全共通。推荐把会用“天使”、持有神圣系武器的角色集结到东南区域，西侧以高机动力的职业为主，飞行部队则配置在男主角周围。开场后立刻让圣飞马骑士协助东南方面军清理东侧的眼球怪，阿鲁姆向东进军的同时留几个人殿后，负责解决西北的追兵。多玛和朱达都会不断召唤眼球怪，玛拉和海斯特会召唤魔女，东北的两个弓骑士则会主动出击，他俩对我方后列单位是极大的威胁，务必第一时间击杀。

与第 4 章的“多玛之门突破战”一样，多玛也会用超级地震展开全屏攻击，一旦看到它起手蓄力就不要贸然冲锋。缇塔升到 4 级以上就能习得“全体圣疗”，无疑是不可或缺的一员。朱达身上的战技多了无视射程反击的“怨声”，“多玛的加护”也依旧生效，跟他正面对抗颇为棘手，上前蹭攻击次数的角色一定要先确保自身的安全。不过此役没有了龙盾的朱达脆了不少，只要一失去保护屏障很快就会被秒。由于朱达只会待在原地寸步不离，不想在中途无谓地消耗战力的话，我方可以从他右侧贴着墙壁绕过去，或是直接传送到他身后，毕竟此战的真正目标是多玛。

多玛身上有“神”特性，惟有法尔西昂特有的“弑神”效果才能给它致命一击，因此阿鲁姆当仁不让地成为终结者。赛莉卡也要一同进军，她的奥义和“末世烈焰”都是不错的输出手段外，两人之间的支援关系还能提高 20 的必杀率。此外，推荐让强力魔战士装备“黑暗之剑”随行，负责扫清周边的杂鱼，承担回血任务的贤者和神官则配备“龙盾”紧跟其后。高难度下多玛的 HP 高达 200，每回合自动回复 5 点 HP。阿鲁姆和赛莉卡发起猛攻时，一定要预留好同伴的行动机会，以便及时补血。毕竟万一同伴发生意外，还能用米拉齿轮的回溯时间功能补救，若是两位主角死亡就立刻 GAME OVER 了。

刀光剑影过后，身躯庞大的多玛颓然倒下，和平重新回到瓦伦西亚大陆，失去神明的人们将凭自己的力量肩负起国家的未来……



通关以后

Ending 过后系统提示存档，标题界面的“特别项目”中追加欣赏音乐、影片回顾功能。读取通关记录能展开第 6 章的追加冒险，尚未完成的支线事件也可以此时补完。阿鲁姆和赛莉卡军会合一处，行囊也合二为一，按 L 键或在菜单选择“交替”指令能切换部队的主角。进入索菲亚港触发剧情，便能开启通往东方的阿卡奈亚大陆的航路，那里还有一个庞大的泰贝地下迷宫等待着玩家的挑战。

TIPS 一些道具在装备后也有能力加成效果：“木雕米拉”LUC+5，“木雕多玛” TEC+5，“龙的鳞片”DEF+2、RES+2，“珊瑚碎片”RES+1。

资料列表

角色加入&支援关系

下表列出本作全部的可操作角色，包括加入时机和场所。第二行的支援关系分为两种 ："支援对话"表示能触发 C、B、A 三个等级对话的同伴 ；"隐藏支援"表示无法触发对话、但战斗中有支援补正效果的同伴。

头像	名字	加入时机&场所丨支援关系
	阿鲁姆	加入时机&场所：第1章・拉姆村
		支援对话：克莱尔、迈森、艾菲；隐藏支援：格莱、罗宾、克里夫、赛莉卡
	卢卡	加入时机&场所：第1章・拉姆村
		支援对话：克雷贝；隐藏支援：克莱尔、弗鲁斯、帕伊宋
	格莱	加入时机&场所：第1章・拉姆村
		支援对话：罗宾、克莱尔；隐藏支援：阿鲁姆、克里夫、迈森、赛莉卡
	罗宾	加入时机&场所：第1章・拉姆村
		支援对话：格莱、克里夫；隐藏支援：阿鲁姆、克莱尔、迈森、赛莉卡
	克里夫	加入时机&场所：第1章・拉姆村
		支援对话：罗宾；隐藏支援：阿鲁姆、格莱、迈森、赛莉卡
	艾菲	加入时机&场所：第1章・拉姆村
		支援对话：阿鲁姆、希尔科；隐藏支援：迈森
	希尔科	加入时机&场所：第1章・盗贼祠堂
		支援对话：艾菲；隐藏支援：杰西
	克莱尔	加入时机&场所：第1章・南方堡垒
		支援对话：阿鲁姆、格莱、迪优特；隐藏支援：卢卡、克雷贝、玛蒂尔达
	克雷贝	加入时机&场所：第1章・解放军据点
		支援对话：卢卡、玛蒂尔达；隐藏支援：克莱尔、弗鲁斯、帕伊宋
	弗鲁斯	加入时机&场所：第1章・解放军据点
		支援对话：帕伊宋；隐藏支援：卢卡、克雷贝
	帕伊宋	加入时机&场所：第1章・解放军据点
		支援对话：弗鲁斯；隐藏支援：卢卡、克雷贝
	鲁特	加入时机&场所：第3章・森林村落
		支援对话：迪优特；隐藏支援：无
	玛蒂尔达	加入时机&场所：第3章・多哲堡垒
		支援对话：克雷贝；隐藏支援：克莱尔
	迪优特	加入时机&场所：第3章・水闸内部
		支援对话：鲁特、克莱尔；隐藏支援：无
	缇塔	加入时机&场所：第4章・奴伊巴巴馆
		支援对话：吉克；隐藏支援：无
	吉克	加入时机&场所：第4章・利盖尔村
		支援对话：缇塔；隐藏支援：无
	迈森	加入时机&场所：第4章・利盖尔城堡
		支援对话：阿鲁姆；隐藏支援：格莱、罗宾、克里夫、艾菲、诺玛
	赛莉卡	加入时机&场所：第2章・修道院
		支援对话：梅伊、阿特拉斯、诺玛、孔拉特； 隐藏支援：阿鲁姆、格莱、罗宾、克里夫、艾菲、波依、杰妮
	梅伊	加入时机&场所：第2章・修道院
		支援对话：赛莉卡、波依；隐藏支援：杰妮、诺玛
	波依	加入时机&场所：第2章・修道院
		支援对话：梅伊；隐藏支援：赛莉卡、杰妮、诺玛
	杰妮	加入时机&场所：第2章・修道院
		支援对话：索尼娅；隐藏支援：赛莉卡、梅伊、波依、诺玛
	赛巴	加入时机&场所：第2章・诺瓦港
		支援对话：杰西；隐藏支援：无
	巴尔博	加入时机&场所：第2章・海盗堡垒
		支援对话：雷欧；隐藏支援：卡姆依
	卡姆依	加入时机&场所：第2章・海盗堡垒
		支援对话：雷欧；隐藏支援：巴尔博
	雷欧	加入时机&场所：第2章・海盗堡垒
		支援对话：巴尔博、卡姆依；隐藏支援：无
	帕奥拉	加入时机&场所：第3章・索菲亚港
		支援对话：卡秋雅、爱丝特；隐藏支援：无
	卡秋雅	加入时机&场所：第3章・索菲亚港
		支援对话：帕奥拉、爱丝特；隐藏支援：无
	阿特拉斯	加入时机&场所：第3章・山中村落
		支援对话：赛莉卡；隐藏支援：无
	杰西	加入时机&场所：第3章・沙漠堡垒
		支援对话：赛巴、迪恩；隐藏支援：希尔科
	索尼娅	加入时机&场所：第3章・吉斯城堡
		支援对话：杰妮；隐藏支援：无
	迪恩	加入时机&场所：第3章・吉斯城堡
		支援对话：杰西；隐藏支援：无
	爱丝特	加入时机&场所：第3章・吉斯城堡
		支援对话：帕奥拉、卡秋雅；隐藏支援：无
	诺玛	加入时机&场所：第4章・米拉神殿
		支援对话：赛莉卡；隐藏支援：迈森、梅伊、波依、杰妮
	孔拉特	加入时机&场所：第4章・多尔科堡垒
		支援对话：赛莉卡；隐藏支援：无

注：由于索尼娅和迪恩只能二选其一加入，想要看全支援对话，必须开两个存档。

勋章一览

本作设计了 4 行 ×8 列共 32 枚勋章，类似索尼和微软的奖杯 / 成就系统，达成特定条件就能解锁。已获得的勋章会陈列在简历卡中，通过瞬缘通信让其他玩家看到，还能提高名声。不过游戏中给出的条件较为模糊，比如打败一定数量的敌人、食用一定数量的食物等，都没有给出具体数值，"电击作战"等条件更是含糊不清。下面只能先列出官方条件，下期有机会再补完勋章的具体要点。

编号	勋章名称	获得条件	提高名声
1-1	初次胜利	初次战斗胜利	100
1-2	索菲亚的英雄	解放了索菲亚城堡	200
1-3	圣庙的守卫	打败了海的祠堂的龙僵尸	200
1-4	夺回圣地	从利盖尔帝国掌控中解放了米拉神殿	300
1-5	终结战争	终结了与利盖尔帝国的战争	500
1-6	人类的创世纪	终结了神祇的时代，引领世界走向新时代	1000
1-7	战略性撤退	认清自己身处的战场情况，冷静地撤退	100
1-8	战斗技术	熟练地使用战技，促使战况变得有利	100
2-1	地利	活用地形，使战况变得有利	100
2-2	时间齿轮	彻底使用了超越人类的智慧力量	100
2-3	骑士勋章	在索菲亚王国变得家喻户晓	300
2-4	将军勋章	在瓦伦西亚大陆上声名远播	1000
2-5	霸王勋章	超越了大陆的界线，在世界上名声大噪	2000
2-6	送葬者	打败众多不死族的敌人	1000
2-7	三角攻阵	使用了传说中的战技三角攻阵	300
2-8	战神的化身	学会并使用了阿鲁姆的奥义	500
3-1	女神的化身	学会并使用了赛莉卡的奥义	500
3-2	名匠的利刃	通过炼成而强化武器	300
3-3	阿卡奈亚的神器	集齐了阿卡奈亚王族的3件神器	2000
3-4	深厚情谊	和许多伙伴缔结深厚情谊	1000
3-5	压倒性成长	完成非常难得的成长	1000
3-6	美食家的作风	食用了许多食物	1000
3-7	身经百战的勇士	进行过许多场战斗	1000
3-8	不灭的军团	在无数的战斗中存活了下来	2000
4-1	生命的沉重	理解生命的重量，跨越了重重苦难	2000
4-2	瓦伦西亚的霸王	克服了极其困难的状况	2000
4-3	屠龙者	打倒了众多龙族的敌人	1000
4-4	黄金收藏家	从为数众多的霸者身上收集了金币	1000
4-5	绝望的脉动	封印了会毁灭世界的对手	3000
4-6	电击作战	非常快速地终结了战争	3000
4-7	神秘遗物	集齐了自古代流传下来的神秘遗物	3000
4-8	火焰纹章	被认可为名副其实的真正王者	4000

TIPS 部分看似装备了毫无效果的道具，如红色三角帽、可疑的面具、多玛头盔、米拉发饰等，其实可以改变角色在战斗中的外观。



支线事件

《回响》引入的支线事件在一定程度上丰富了游戏的内容，玩家需要完成各地NPC授予的各种委托，从而获得道具、提高名声。虽然这些支线的触发与否并不影响主线流程，但毕竟有“小齿轮”、“龙的鳞片”乃至“龙盾”等珍贵奖励包含其中，建议玩家们每到一章就积极完成。大部分支线事件即使未及时完成，也可以在通关后的第6章慢慢补完，这样无需消耗旅行商人的运输次数。但是“大商人阿莱西奥”的相关支线是有时间限制的，请多加注意。

编号	主角&章节	地点	NPC	完成方法	报酬	备注
1	阿鲁姆1章	拉姆村 广场	充满物欲的老人	带给他“拉姆的葡萄酒”	青霉乳酪、提高名声	继续与老人对话获得情报，前往盗贼祠堂宝箱所在区域，在附近的罐子后面能发现“木雕米拉”
2	阿鲁姆1章	拉姆村 广场	发怒的女性	前往盗贼祠堂消灭20个盗贼	生命树果、提高名声	离开拉姆村再进来，该NPC才会登场
3	赛莉卡2章	修道院 玄关	郁郁寡欢的隐士	前往诺瓦墓地消灭20只僵尸	有洞的乳酪、提高名声	离开修道院再进来，该NPC才会登场
4	赛莉卡2章	修道院 玄关	神经质的修女	集齐全部的“小齿轮”	仙馔、名声大幅提高	离开修道院再进来，该NPC才会登场。米拉齿轮的使用次数达到12时为最大，即需要收集9个“小齿轮”
5	赛莉卡2章	诺瓦港 酒馆	酒馆老板	带给他3株“仙灵草”	药草糖浆	可反复完成
6	赛莉卡2章	海的祠堂内部 米拉神像	虚弱的男人	给他任一肉类食物（肉干、香肠、火腿等）	30枚银币、提高名声	影响支线事件17
7	赛莉卡2章	索菲亚港 栈桥	大商人阿莱西奥	能用持有的“珊瑚碎片”卖钱	10枚银币/个、大幅提高名声	最多卖出5个，派生支线事件16，需在第3章结束前完成
8	赛莉卡2章	索菲亚港 酒馆	酒馆老板娘	带给她“面粉”、“蜂蜜”和“奶油”	香甜饼干	—
9	赛莉卡2章/阿鲁姆3章	索菲亚城堡 中央大厅	热爱乳酪的贵族	带给他不同种类的乳酪	能换到不同的谢礼	交换规则：有洞的乳酪→蜂蜜；青霉乳酪→药草糖浆；圣兽乳酪→异国香料（大幅提高名声）
10	阿鲁姆3章	索菲亚城堡 中央大厅	利昂家当家	带给他“利昂家之盾”	圣兽乳酪、大幅提高名声	目标道具在赛莉卡线第3章的沙漠堡垒内部
11	阿鲁姆3章	索菲亚城堡 宝物库	学者风骨的男人	前往解放军据点所在的地下墓穴迷宫，遭遇战中击败1只持有“利马一族的手环”的木乃伊，把手环带给学者	30枚银币、提高名声	—
12	阿鲁姆3章	索菲亚城堡 谒见厅	阴森的隐士	前往解放军据点所在的地下墓穴迷宫，遭遇战中击败1只持有“王族之盾”的守护者亡灵	王族之盾、大幅提高名声	与中央大厅慌乱的男性对话后，该NPC才会登场
13	阿鲁姆3章	森林村落 民房2	大叔	前往森林祠堂，在米拉神像处找到女孩子，然后返回村落再次与大叔对话	圣枪、大幅提高名声	派生支线事件14
14	阿鲁姆3章	森林村落 民房2	女孩子	带给她可爱的东西（黑珍珠、纪念品人偶、木雕熊、有洞的乳酪、香甜饼干、珊瑚碎片）	能换到不同的谢礼	对话后离开村落再进来，该NPC才会触发支线事件。获得谢礼的顺序有一定随机性，包括：生命树果、小齿轮、发酵乳、青霉乳酪、肉干、咬了一口的面包、10枚银币
15	阿鲁姆3章	森林村落 民房1	商人之妻	①前往西方的森林祠堂，阅读西北牢房墙上的血字并捡到“纪念品人偶”；②第4章攻克奴伊巴巴馆后，在监牢2与村落商人对话，再返回森林村落找商人之妻	木雕米拉、大幅提高名声	完成支线13后，该NPC才会出现
16	阿鲁姆3章	多哲堡垒内部 作战室	大商人阿莱西奥	花费30枚银币购入“珊瑚戒指”	提高名声	派生支线事件23
17	赛莉卡3章	索菲亚港 出入口	贵族的厨师	①对话后移动至酒馆找技术高超的渔夫对话，带给他“透明须”制作鱼线；②离开索菲亚港在大地图上经过2天后返回，再次与渔夫对话获得“大衮鱼片”；③将鱼片带给厨师	异国香料、大幅提高名声	目标道具“透明须”在阿鲁姆线第4章。完成后每隔几天次找渔夫对话1次，都能获得1份“大衮鱼片”
18	赛莉卡3章	索菲亚港 酒馆	福格家当家	带给他“福格家之盾”	黄金苹果、大幅提高名声	目标道具在吉斯堡垒内部
19	赛莉卡3章	山中村落 广场	热爱鱼类的大叔	带给他“带鱼干”	圣兽乳酪、提高名声	—
20	赛莉卡3章	山中村落 民房	纯朴的樵夫	带给他“劈柴斧”或“恶魔之斧”	木雕熊	离开村落再进来，找樵夫对话，过几天再来对话一次。前往山中坟场，在遭遇战中会遇到1只携带“木雕多玛”的僵尸，那就是樵夫被夺走的木雕
21	赛莉卡3章	山中村落 民房	疲惫的妇人	①前往龙之祠堂，在迷宫西北角的船边捡到“儿子的日记”；②再次找妇人对话，出村后再进来，就能找到她	50枚银币、提高名声	—
22	赛莉卡3章	沙漠堡垒内部 监牢	旅行青年	前往山中坟场，遭遇战中击败1只持有“红色三角帽”的僵尸	红色三角帽	离开堡垒再进来，该NPC才会出现
23	赛莉卡3章	吉斯城堡内部 作战室	大商人阿莱西奥	能用持有的“钢枪”卖钱	50枚银币/把、大幅提高名声	最多卖出5把，需在第4章结束前完成
24	赛莉卡3章	米拉神殿内部 大厅	狼狈的妇人	带给她“药草糖浆”	50枚银币、提高名声	—
25	阿鲁姆4章	水闸内部 玄关	水闸守卫	带给他“骷髅油”	能换到不同的谢礼	目标道具由魔物骷髅掉落。获得谢礼的顺序有一定随机性，包括：生命树果、龙的鳞片、拉姆的葡萄酒、香甜饼干、汤、10枚银币
26	阿鲁姆4章	利盖尔村 广场	学者风骨的男人	带给他“发酵乳”、“多玛的青苔”和“柳橙”	仙馔	可反复完成
27	阿鲁姆4章	利盖尔村 打铁铺	打铁铺老板	带给他4片“龙的鳞片”	龙盾	第4片“龙的鳞片”要等通关后才能获得
28	赛莉卡5章	米拉神殿内部 米拉厅	狼狈的修女	对话后穿过地下2层的水路，移动至楼梯间，调查获得“银盘”并带给修女	琼浆玉液、提高名声	—
29	赛莉卡5章	贤者之乡 集会所	药物学者	带给他3个“石像鬼的耳朵”	魔法书	目标道具由魔物石像鬼掉落
30	赛莉卡5章	贤者之乡 广场	大魔道士	带给他“石像鬼的耳朵”、“药草糖浆”、“骷髅油”、“多玛的青苔”	琼浆玉液	可反复完成
31	阿鲁姆/赛莉卡6章	索菲亚港 出入口	异国商人	护送他穿过阿卡奈亚航路，到达富丽雅港	3枚霸者金币、大幅提高名声	通关后才会触发

TIPS 标题界面时的背景是年幼的阿鲁姆和赛莉卡在花丛中牵手奔跑，而在通关后，这一画面也会变成长大成人的两人牵手同行。

PS4 XOne

子弹风暴 全副武装

Gearbox Publishing

Bulletstorm: Full Clip Edition		主视角射击	美版
2017年4月7日	本地1人,在线2~4人	无对应周边	
售价为PS4、XOne：59.99美元			

文 三日月 美编 雷普利

花式杀敌上手指南

BULLETSTORM FULL CLIP EDITION

*(以下操作以PS4版为准)

基本操作

Xbox One版	PS4版	作用
A键	×键	奔跑/滑铲（连按）
X键	□键	上弹/场景互动
Y键	△键	切换武器
B键	○键	踢
LB键	L1键	能量鞭
LT键	L2键	瞄准
L3键	L3键	蹲下
RB键	R1键	蓄力射击
RT键	R2键	射击
左摇杆	左摇杆	角色移动
右摇杆	右摇杆	移动视角
方向键	方向键	切换武器
MENU键	触控板	击杀挑战列表
VIEW键	OPTIONS键	暂停菜单

People Can Fly

本作的基本玩法和其他主视角射击游戏类似，惟一的不同点在于数量众多且花样迭出的击杀手段，而这些击杀手段中的90%都有一个共通的前置条件：敌人必须双脚离地。在本作中让敌人浮空的手段主要有五种：踢敌人、滑铲击中敌人、用能量鞭把敌人拉过来、使用能量鞭的蓄力攻击、热狗车爆炸的爆风。前四种是游戏中玩家使用频率最高的，其中能量鞭的蓄力攻击维持时间最长、浮空高度最高。被浮空的敌人会进入子弹时间，缓慢地漂浮在空中以方便玩家瞄准。只要经过一段时间或者死亡就会让浮空取消，另外敌人在他落地前只能浮空（特指附带子弹时间的那种）数次，且浮空状态是可以叠加的，最常见的例子是，玩家用能量鞭把敌人拉过来，此时敌人会进入浮空状态，之后玩家再补一脚，敌人就会进入第二次浮空。

花式击杀

本作战斗系统的核心就是如何更快更多更炫地击杀敌人，本作击杀敌人的“花式”有很多，玩家可以参考下文的击杀挑战部分。除了效果绚丽以外，这些攻击往往有着相当不错的攻击效果。本作的敌人种类并不多，抛开耐打无比且不能浮空的小BOSS不说，其他敌人玩家都是能找到方法对其一击必杀。加上本作的敌人相当耐打，按照正常打法的话会消耗大量弹药，灵活运用花式击杀来快速地减少敌人数量能让游戏的难度减低不少。



花式击杀的最大好处就能能给玩家带来点数的奖励，点数多少可以通过屏幕左下方的数值来确定。点数通过玩家击杀敌人来积累，但是击杀所能带来的点数根据击杀手段的不同有着很大的差异，普通击杀（用枪或者其他普通攻击直接杀敌）的点数是最少的，只有10点，其他击杀手段的点数则至少也是普通击杀的几倍。另外击分数会随着玩家同时击杀敌人的数量增加而加成，玩家可以通过范围攻击或者引爆爆炸物来达成这一点。

在剧情模式中，击杀点数的用途是用来补充弹药以及升级武器，而武器升级除了增加弹夹容量大小、解锁蓄力射击以及增加蓄力射击次数外并没有其他诸如提升武器杀伤力的升级项目，因此说白了正常情况下玩家是很难遇到击杀点数不够用的情况。鉴于部分击杀挑战视觉效果虽佳但实战效果不强，因此除了喜欢挑战高分的玩家外，其他玩家大可不必过于在意分数的高低，只要专注如何快准狠地消灭敌人即可。

全挑战完成心得以及武器介绍

以下为本作的全击杀挑战以及相应的完成心得。值得注意的是，要求玩家完成全击杀挑战的成就 / 奖杯“Golden Idol”实际上并不要求玩家在一个模式下完成全部挑战，简单而言就是只要玩家完成了相应挑战，不管是在哪个模式下（战役、OVERKILL、ECHO 或者多人模式），都算作玩家已经完成了。玩家可以通过查看列表里相应项目有没有显示完整来检查自己是否完成了挑战，没完成或者没发现的挑战会以“？”显示。

GENERAL

这部分的击杀挑战绝大多数都相当简单，一般会在流程中顺便完成，并没有多少技巧部分。

名称	完成条件	备注
Graffiti	将敌人踢向墙面并将其杀死	一般会在流程中不知不觉达成，如果没有的话就尝试着用枪削弱敌人HP然后把他拼命往墙上踢。
Shocker	将敌人踢/拉向电源并将其电死	无
Pricked	将敌人踢/拉向仙人掌并将其杀死	无
Voodoo Doll	将敌人踢/拉向尖刺并将其杀死	无
Vertigo	将敌人踢下悬崖并将其杀死	无
Fly Guy	利用电虫将敌人杀死	电虫是本作的收集之一，在第一次遇到电虫时还会遇到敌人，拉一个过来就可以轻松达成。
Afterburner	杀死还在着火的敌人	让敌人燃烧的方法有很多，除了射击油桶外，利用手枪的蓄力射击也可以让目标身边的敌人着火。
Enviro-Mental	利用场景爆炸来杀死敌人	无
Feeder	将敌人踢向吃人花	吃人花（flytrap）最早会在第四章第二节出现，由于其攻击是敌我不分的，小心别靠太近了。
Bad Digestion	用爆炸物给吃人花喂食	随便找一个爆炸物一脚踢给它吃就行，值得注意的是，吃人花消化需要一段时间，不能很快地连续吞食两个物品。
Antidote	杀死一个中了花粉毒的敌人	同样是会在第四章第二节，射击地上孢子后会出现花粉，花粉会敌我不分地影响到范围内的人。
Toxic Love	在中花粉毒的时候杀死敌人	被花粉影响后画面会变得模糊起来，期间杀死敌人即可。
Nominated	杀死被小孢子困住的敌人	最早能在第四章第一节解锁，把小孢子踢向敌人后，等其头部被孢子包住时将其杀死即可。
Scarecrow	利用尖刺杀死被小孢子困住的敌人	最早能在第四章第二节解锁，利用场景中的仙人掌即可轻松完成。
Leak	利用爆头杀死被小孢子困住的敌人	无
Heads Up	把被小孢子困住的敌人的头砍下来	要想“砍下”敌人的头部，玩家需要用到链枷枪的蓄力射击并攻击敌人的头部。
Fast Food	利用热狗车撞死敌人	将热狗车往敌人方向踢就可以了。
Sausage Fest	利用热狗车的爆炸炸死敌人	和上一个挑战类似，但踢完后还需要用枪引爆热狗车。
Exterminator	杀死一群电虫	实际上就是收集的一环，不会错过。
Killer News	利用新闻机的爆炸来杀死一个敌人	和电虫类似，新闻机也是收集的一环，敌人和新闻机同时出现的场合还是有很多的。
Intoxicated	在喝醉的时候杀死敌人	在流程初期迪斯科舞厅的战斗就可以尝试解开了，没解开也没问题，毕竟本作里还是有挺多喝酒的机会的。

GENERAL Ⅱ

基本和上一类挑战类似，虽然有小部分看起来有点难度，但实际上玩家很多时候会在流程中不知不觉间达成。

名称	完成条件	备注
Slam Dun	把击飞到空中的敌人拉到地面上摔死	玩家需要先用能量鞭的蓄力把敌人击飞到空中，然后再用蓄力把敌人拉到地面。
Trap Shooting	杀死击飞到空中的敌人	无
Flyswatter	把敌人击飞到天花板并杀死敌人	在较小的室内场景使用能量鞭的蓄力攻击敌人即可。
Fertilizer	利用爆炸物同时杀死两个或者以上的敌人	连人带爆炸物一并击飞，然后引爆爆炸物，建议在敌人靠近爆炸物时使用，这样击飞的话敌人也不会离爆炸物太远。
Bossed	杀死小BOSS	无
Touchdown	利用能量鞭的蓄力杀死小BOSS	第一次使用蓄力时小BOSS会陷入眩晕，此时把他的头盔拉下来，之后再使用一次蓄力就可以杀死他。
Fire in the Hole	小BOSS陷入眩晕后，踢他屁股的护甲，然后给他的菊花来一发。	完成方法就如同条件所说的那样，惟一需要注意的是，护甲只会失效很短一段时间，玩家需要立即使用手枪的蓄力射击目标。
Kick Off	扯下小BOSS的头盔后再次使其眩晕，然后一脚踢爆他的头部	无
Whiplash	扯下小BOSS的头盔后再次使其眩晕，然后使用能量鞭扯下他的头部	无
Stomach Pump	利用钻头枪的蓄力射击小BOSS的腹部，然后一脚把钻头踢进他的肚子里并杀死他	玩家得先把小BOSS的头盔扯下后才能完成这个挑战。
Friendly Fire	利用其它敌人的攻击杀死一个敌人	由于本作大部分敌人都是倾向于近身攻击玩家，因此实际上这个挑战没什么难度，别忘了你还可以利用鞭子把敌人拉到你的面前当肉盾。
Bombshell	利用自爆兵的爆炸来杀死其他敌人	无
Assplosion	通过射击屁股弱点来杀死一个Burnout	Burnout是一种会在游戏下半段出现的变异敌人，其身上会有闪着红光的弱点，将其射爆就能秒杀它，找一个弱点在屁股的然后射击即可，利用鞭子的蓄力攻击把它们打到半空中更利于观察。
Blind Fire	在被信号弹影响到视线后杀死敌人	被手枪兵击中后玩家的视线会模糊，在此期间杀死敌人即可。
Discharged	在敌人使用蓄力射击的时候杀死那个敌人	之后在最终章的Echo精英士兵才会使用这种攻击，由于这种敌人相当耐打，推荐玩家直接用蓄力射击秒杀（步枪或者霰弹枪）。
Skyjack	在直升机没有坠毁的条件下，用枪杀死一个直升机驾驶员	虽然看似很难但实际上会自然完成的挑战之一，如果没有自然解锁的话可以尝试用狙击枪来达成这一挑战。
Parashoot	把驾驶员拉出直升机后再杀死他	利用能量鞭来攻击直升机实际上是消灭它最快的方法，把驾驶员拉出来后用枪将其直接杀死，摔死是不算的。
Flak	利用爆炸物摧毁一台直升机	在第一章第一节的流程部分，玩家会遭遇一台直升机以及对面平台上的众多敌人，此时射击对面的油桶即可轻松达成。
Gotcha	利用能量鞭把Creep或者Skull Flaregunner拉过来然后在他还在空中时杀死他	这种矮个子敌人动作十分敏捷，正常情况下玩家不可能用鞭子拉到他，但只要用枪攻击他并造成硬直后就能拉到了。
Full Throttle	在按住扳机不松手的条件下杀死两个以上的敌人	利用机枪攻击是可以轻松完成这个挑战。
First In Last Out	让一个敌人浮空，然后杀死另一个敌人，并在前一个敌人落地前杀死他	听起来很难，实际上也是个会不知不觉间完成的挑战，本作的浮空时间实际上还是很长的。

●PEACEMAKER CARBINE

本作的最初武器也是用途最广泛的武器之一。用法和其他主视角射击游戏的突击步枪类似，蓄力射击也是没什么特色的大威力攻击，在可以秒杀大部分杂兵前提下还具有一定的穿透性。缺点是威力不够大，对付小 BOSS 以及后期敌人会显得有点力不从心。由于其缺乏特色的缘故，因此挑战也是所有武器中最简单的。

名称	完成条件	备注
Headshot	爆头杀死敌人	无
Bullet Kick	踢飞敌人后再杀死敌人	无
Bullet Slide	滑铲击飞敌人后再杀死敌人	无
Gag Reflex	通过射击敌人喉咙来杀死敌人	无
Rear Entry	通过射击敌人屁股来杀死敌人	值得注意的是，虽然这个挑战是分在了PEACEMAKER CARBINE类别下，但实际上挑战并没有限制玩家武器的使用，例如这个挑战就可以通过能量鞭蓄力使敌人浮空后利用狙击枪轻松达成。
Trip Wire	射击敌人使其绊倒后，在他爬起来前杀死他。	无
Mercy	射击敌人裆部后再杀死他	如同字面所说的那样，成功射击裆部的话敌人会陷入硬直，而且相当显而易见，接着上去一脚就能解决他。
Boned-CHARGED	在瞄准敌人（准星变红）的一瞬间利用蓄力射击杀死敌人	标明“-CHARGED”的挑战都需要玩家利用特定武器的蓄力射击来杀死敌人
Overkill-CHARGED	利用蓄力射击打爆敌人的头	无
X-Ray-CHARGED	利用一发蓄力射击杀死两个以上的敌人	突击步枪的蓄力射击带有穿透性，等敌人排成一列时开枪即可。

●SCREAMER

用法和左轮手枪类似，其威力实际上比突击步枪还要差，射击敌人的弱点（头部、四肢关节、裆部）却能发挥巨大的威力，是把相当考验枪法的武器。有鉴于此，这武器的大部分挑战都要求玩家“打得准”而且“打得快”。其蓄力射击可以把敌人击飞，爆炸后还能引燃附近的敌人。

名称	完成条件	备注
One Hit Wonder	用左轮手枪一发子弹杀死敌人	实际上就是要求玩家打头。
Surgeon	通过用左轮手枪打断敌人肢体来杀死敌人	推荐射击敌人双脚，命中难度比双手要低一些。
Fast Draw	在瞄准敌人（准星变红）的一瞬间杀死敌人	射击头部或者先用其他武器削减敌人HP后再补枪。
Snapshot	在瞄准敌人（准星变红）的一瞬间杀死一个浮空的敌人	利用能量鞭把敌人击飞到空中能给玩家更长的瞄准时间。
Gunslinger	连续执行两次Fast Draw或者Snapshot	要点可以参考上两个挑战，另外玩家可以尝试利用Burnout来完成这个挑战，因为这种敌人弱点在于身上的红点，一击必杀的难度会相对比打中头部简单。
Enlightenment-CHARGED	利用蓄力射击攻击敌人的头部，然后等其引爆并杀死那个敌人	无
Misfire-CHARGED	利用蓄力射击攻击敌人，并在引爆前杀死他	利用蓄力射击攻击位于有害环境（例如尖刺）前方的敌人即可。
Fireball-CHARGED	利用蓄力射击攻击敌人，并利用其引爆杀死其他敌人	蓄力射击会引燃目标附近的敌人，拿那些敌人开刀即可。
Fireworks-CHARGED	利用蓄力射击攻击20米以上高度的敌人	无
Firefighter-CHARGED	利用蓄力射击引燃三个以上的敌人，在其被烧死前杀死他们	引燃后的补刀可以利用霰弹枪的蓄力射击很好且快速地达成这一点。

●FLAILGUN

链枷枪的特色是其射出的子弹并没有直接的杀伤力，而是会限制目标的行动或者粘在物体上，接着玩家还需要引爆才能杀伤敌人。由于其攻击带有范围性，而且根据玩家使用方法的不同能玩出不少花样。在 Echo 模式下是一把刷分利器。其蓄力射击不能限制敌人行动，却可以像利刃一样直接把敌人切开，之后的子弹会附在物体上并引爆来杀伤敌人。

名称	完成条件	备注
Grenade Gag	将炸药缠在敌人的头上再引爆杀死敌人	无
Gang Bang	利用一次爆炸杀死两个以上的敌人	无
Minefield	将炸药附在物体上再引爆杀死敌人	无
Sadist	将炸药附在敌人身上，在炸药引爆前杀死敌人	缠住敌人将其踢到尖刺或者其他类似的环境即可
Meat Slicer	利用附在物体上的子弹把敌人切开两半	链枷枪的子弹附在物品后会不停旋转并杀伤靠近的敌人，因此只要往敌人旁边射击即可。
Head Slice	利用附在物体上的子弹把敌人砍首	要点和上一个挑战类似，推荐找那些蹲在掩体后的敌人作为目标。
Homie Missile	将炸药附在敌人身上，将其踢飞并借此来杀死其他敌人	无
Smart Mine	将炸药附在敌人身上，引爆并杀死另外一个浮空的敌人	推荐把炸药附在体型比较胖的小BOSS身上，这样踢飞另外一个敌人时会比较容易命中。
Chain Reaction-CHARGED	利用一发蓄力射击切开两个以上的敌人	无
French Revolution-CHARGED	利用一发蓄力射击砍下两个以上敌人的头部	无

●BONEDUSTER

本作的霰弹枪，出乎意料的是其威力极小，无论近身还是远程都是如此。在平时的战斗中主要用于击飞敌人，但在对付 Burnout 时却有着相当不错的效果。虽然普通攻击威力很小，但其蓄力射击却堪称本作最强，无论威力还是范围都相当惊人，威力之大甚至可以秒杀小 BOSS。由于其效果多是与击飞有关，鉴于击飞的不确定性，因此这把武器挑战的随机性比其他武器高上不少。

名称	完成条件	备注
Topless	把敌人打成两半	在非常贴近敌人的时候使用霰弹枪攻击很大几率能直接把敌人的身体打飞掉
Legless	把敌人双脚打断	完成方法可以参考上一条挑战，玩家只需要把准星稍微往下就可以了。
Splatterpunk	把敌人击飞到墙/地面上并杀死敌人	最简单的方法是把敌人击倒后，在其起身前直接贴身来一发霰弹。当然，削减HP后补刀也是可以的，小心不要太贴近敌人以免误杀。
Piledriver	让敌人浮空后再把敌人击飞到墙上并杀死敌人	完成方法参考上一条挑战。
Pump Action	把敌人击飞到有害环境并杀死敌人	无
Torpedo	在滑铲的时候利用霰弹枪杀死敌人	无
Juggler	浮空敌人后向其射击两次令其再次浮空，然后在其落地前杀死这个敌人	先用能量鞭将敌人浮空，最后的补刀推荐直接用霰弹枪的蓄力射击。
Slugfest	用普通攻击一次杀死两个以上的敌人	不用故意完成，在中后期对付Burnout时可以轻松完成。
Burn-CHARGED	利用蓄力射击杀死两个以上的敌人	无
Acid Rain-CHARGED	利用一发蓄力射击杀死两个以上浮空中的敌人	无

HEAD HUNTER

本作的狙击枪使用方法和其他游戏里的狙击枪有点不同，玩家是可以操纵子弹的前进方向的。虽然听起来很高科技，但实际用起来却不如普通的狙击枪（瞄准一次后射击还需要瞄准一次的设定相当麻烦）。其蓄力射击为可以引爆的特殊子弹，不算很实用，除了特殊场合外几乎派不上用场的武器。

名称	完成条件	备注
Show Off	不开镜杀死10米远的敌人	无
Broken Wings	开镜击杀一个被能量鞭打到浮空的敌人	无
Accident	开镜狙击打中爆炸物并利用爆炸来杀死敌人。	玩家需要找到靠在爆炸物旁边的敌人，然后开镜并锁定一个敌人后发射子弹，最后打到爆炸物上即可。
Bluff	开镜杀死一个没有被锁定的敌人	玩家需要找到两个靠在一起的敌人，然后开镜并锁定一个敌人后发射子弹，之后子弹会往敌人的方向飞行，此时杀死一个没被锁定的敌人即可。
Nutcracker	开镜狙击打中敌人的蛋蛋	推荐用脚踢飞敌人后再瞄准射击。
Hotshot	开镜狙击打中敌人的头部	无
Premature-CHARGED	在蓄力子弹击中敌人前引爆子弹并杀死敌人	无
Letter Bomb-CHARGED	用蓄力子弹击中敌人后再引爆并使两个以上的敌人	无
Shrapnel-CHARGED	引爆蓄力子弹并杀死两个以上浮空的敌人	无
Early Retirement-CHARGED	用蓄力子弹击中敌人后，在子弹引爆前将其杀死	把位于有害环境（尖刺、悬崖等等）的敌人作为目标，击中敌人后不要引爆子弹，等其自然撞向有害环境即可。

BOUNCER

和链枷枪类似，在玩家手动引爆它之前，其射出的子弹并没有多少杀伤效果。但操作和前者不太相同，玩家需要按着 R2 键使炸弹不断蹦跳，只有在炸弹碰到敌人或者玩家松开 R2 键后炸弹才会引爆。其蓄力射击则是释放出一个不断蹦跳的子母弹，引爆后会在其附近不断释出炸药，威力相当惊人。子母弹的爆炸效果对玩家无效，玩家还可以用脚踢它来进一步改变它的位置。

名称	完成条件	备注
Direct Hit	在炸弹碰到物体前杀死敌人	贴脸然后射击敌人即可。
Money Shot	在炸弹碰到敌人前引爆并杀死敌人	无
Boom	利用一个炸弹同时杀死两个或以上的敌人	无
Carpet Bombing	令炸弹蹦跳两次以上后再杀死敌人	按着R2键不放即可，炸弹会在碰到敌人后自动爆炸。
Trick Shot	令炸弹撞在墙上反弹后在杀死敌人	往墙上来一发反弹后引爆即可，稍微注意一下折射的轨道即可。
Bully	利用炸弹撞倒敌人后再引爆杀死敌人	直接瞄准敌人发射炸弹，这样做的话炸弹在第一次接触到敌人的时候不会直接引爆而是直接把敌人撞倒。
Lucky Shot	用炸弹杀死一个100米以外的敌人	由于炸弹的发射轨道为抛物线，记得把枪抬得高一些。
Meat Fountain	利用一个炸弹同时杀死两个或以上浮空中的敌人	无
Kick of Doom-CHARGED	发射蓄力炸弹后再把炸弹踢向敌人	无
Sledgehammer-CHARGED	利用一个蓄力炸弹杀死三个以上的敌人	无

PENETRATOR

论单发威力，钻头枪的威力是所有武器中最高的。虽然攻击能秒杀除小BOSS 外的杂兵，但其攻击范围极小而且每打一发都要上一次弹。其蓄力射击与其他大威力武器类似，发射出一个击中敌人一段时间后会自动引爆的钻头。特殊之处是，这把武器在蓄力的时候可以不发射钻头而当作是近身武器使用，靠近的敌人会被直接秒杀。另外这武器的蓄力射击还带有追踪效果，击中第一个目标后再瞄准另一个目标，然后并按下 R2 键可以连人带钻头一并打到第二个目标的身上。

名称	完成条件	备注
Breakdance	把一个敌人转到地面上	推荐在有高低差的场景中尝试，不过鉴于钻头击中敌人会乱飞，因此实际完成难度并不高，只不过需要点运气而已。
Fan-Tastic	把一个敌人钻到天花板上	可以尝试在天花板高度比较高的室内场景完成这个挑战，利用能量鞭蓄力击飞敌人后在敌人正下方往上射击即可。
Root Canal	利用钻头击中敌人的头部	无
Twiste	利用钻头击中敌人，在其被钻头杀死前用其他方式杀死他	把敌人往有害环境上攻击即可。
Mile High Club	把敌人送上天际	在室外场景，利用能量鞭蓄力击飞敌人后往敌人射击即可。
Air Strike	利用钻头攻击一个浮空的敌人，再把他撞向位于地面的敌人	虽然挑战上没有标明"-CHARGED"，但实际上这个必须要用蓄力射击才能达成。
Shishkebab	利用一个钻头同时击中两个以上的敌人	无
Wingmen	利用一个钻头同时击中两个以上浮空的敌人	和"Air Strike"类似，利用蓄力射击的追踪效果可以轻松完成挑战。
Stinger-CHARGED	利用蓄力子弹攻击浮空的敌人，然后把他踢向另一个敌人	推荐利用脚踢使敌人浮空，然后立即来一发蓄力射击，之后再补一脚就能完成挑战。鉴于本作的敌人经常会被环境"误杀"，因此建议在有害环境比较少的场景尝试这个挑战。
Drilldo-CHARGED	在一次滑铲中近身杀死两个敌人	往敌人群中滑铲即可，之后武器会帮你搞定一切。

SECRET

这部分的击杀挑战全是"环境杀"，一般都是一些特殊场景中所特有的环境击杀，鉴于这些场景一般相当明显，基本不会或者很难错过，而即便错过了也能通过章节选择来补完。这些挑战不需要什么技巧，而是更考验玩家的观察力。

名称	完成条件	备注
Pancake	利用重物压扁敌人	剧情里玩家会遇到数次敌人用重物堵住门的情节，一脚踢开重物即可压扁几个。
Mass Extinction	利用机械怪兽踩死敌人	剧情里玩家会有机会操控一个巨大的机械怪兽，不要使用攻击而是直接通过移动踩死敌人。
Kill-O-Watt	利用迷你城市的发电模型楼来杀死敌人	在操控机械怪兽的流程前，玩家会有机会在一个迷你城市里和敌人战斗，把敌人踢到发电的大楼上即可。
Fish Food	把敌人踢到水里	无
Floater	把敌人踢到激流里	激流会在第三章第二节中出现。
Grinder	利用大坝的巨型齿轮来杀死敌人	同样会在第三章第二节中出现。
Man Toast	把敌人踢到炼铁炉里烧死	炼铁炉会在第三章第二节拯救女主角时出现
Tenderizer	利用电梯压死敌人	电梯会在第四章第三节出现，或者在Echo模式中的"Collapsed Building"关卡。
Ding Dong	利用残骸压死敌人	和上一个类似，会在第四章第三节出现，或者在Echo模式中的"Collapsed Building"关卡。在后者中只要消灭前两个敌人，之后在走廊转弯处会遇到多两个敌人，利用能量鞭就可以把残骸拉下来、

名称	完成条件	备注
Halloween	把被小孢子困住的敌人踢到发电的场景物品上	在第五章第三节可以轻松解锁多个与小孢子相关的挑战。
Steady Hand	通过击中Burnout弱点来杀死它	Burnout弱点为身上的红点。
Dino-Sore	击中巨型怪兽弱点	流程相关，不会错过。
Outburst	把敌人推到雷暴雨中	在第六章第一节玩家会遇到雷暴雨天气，将敌人踢出去即可。
Sucker	把敌人踢到风扇里	最早能在第二章第一节屋顶上的战斗中解锁，错过的话还可以在第六章第三节里的末段部分补回来。
Forced	利用电磁脉冲护栏杀死敌人	在第六章第三节出现，玩家需要关闭护栏才能继续前进。惟一需要注意的是，敌人自己撞上去是不算的，必须由玩家把敌人踢或者拉到护栏上才算。
Ejeculated	把敌人“排出去”	在第七章第二节中出现，玩家只要拉下开关即可把里面往玩家射击的敌人全部秒杀，很难错过。
Weed Killer	杀死第四章第二节的BOSS	流程相关，不会错过。
Minced Meat	杀死第五章第二节的BOSS	流程相关，不会错过。
Grilled Meat	杀死第六章第三节的BOSS	流程相关，不会错过。

●MULTIPLAYER

这部分的挑战比较特殊，全都是一些只在多人模式 Anachy 中出现的击杀挑战。除了需要团队合作的挑战外，还有和奖杯 / 成就“Environment Master”相关的各个地图的特殊环境击杀。以下为这些特殊击杀的条件以及完成心得。（注 ：以下列表并不包括除了环境击杀外的其他挑战，而且不包括原作的 DLC 地图）

名称	完成条件	备注
Nom Nom Nom	把敌人踢到恐龙头骨里	地图“Dead Rock”限定。
Not in Kansas	把敌人踢到地图中央的龙卷风里	地图“Dead Rock”限定。
Flattery	利用电梯压死敌人	地图“Grand Central”限定，把敌人踢到电梯槽后按L1键把电梯拉下来才算完成挑战。
Make a Wish	利用触电的喷泉杀死敌人	地图“Grand Central”限定。
Meatspin	把敌人踢到旋转门里	地图“Grand Central”限定。
Midnight Express	让敌人被列车撞死	地图“Grand Central”限定。列车准备出站前月台旁会亮灯，待灯熄灭时再把敌人踢出月台。
Fish Chow	把敌人踢到河里	地图“Junkyard”限定。
Man Crush	把敌人踢到压车机	地图“Junkyard”限定。
Ground Chuck	把敌人踢到齿轮里	地图“Power Plant”限定。
Blood Bath	把敌人踢到中央的大风扇里	地图“Turbine”限定。
Blood Fountain	把敌人踢到水里	地图“Water Work”限定。
Royal Flush	把敌人踢到排水口里	地图“Water Work”限定。



成就/奖杯列表 ACHIEVEMENTS AND TROPHIES

名称	点数/杯种	解锁条件
Dead Echo	白金	获得除此以外的全部奖杯。
Destructive Beat	20点/铜	在非常简单或简单难度下完成单人战役
Violent Melody	30点/铜	普通难度通关
Brutal Chorus	40点/银	困难难度通关
Blood Symphony	60点/金	最高难度通关
Major Malfunction	10点/铜	在单人战役中摧毁50%的新闻机
Total Malfunction	20点/铜	在单人战役中摧毁所有的新闻机
Insecticide	10点/铜	在单人战役中摧毁50%的电虫
Pest Control	20点/铜	在单人战役中摧毁所有的电虫
Space Pirate	10点/铜	在单人战役中喝掉至少20瓶Nom果汁
Straight Edge	10点/铜	在单人战役中打碎至少20瓶Nom果汁
Fits Like a Glove	10点/铜	流程相关
Patched Up	10点/铜	流程相关
All Bow To Heavy Metal	10点/铜	流程相关
Size Matters	10点/铜	流程相关
Damsel in Distress	10点/铜	流程相关
Destroyer of Worlds	10点/铜	流程相关
Weed Killer	10点/铜	流程相关
Minced Meat	10点/铜	流程相关
Grilled Meat	10点/铜	流程相关
Armed and dangerous	10点/铜	流程相关
Stowaway	10点/铜	流程相关
Pointless	10点/铜	在你找到第一个DROPKIT之前，至少完成对敌人的10次爆头
Disco Inferno	10点/铜	在不离开舞池的情况下杀死所有敌人（第二章第一节）
Chop-Chopper	20点/铜	杀死空中直升机中的敌人（第四章第二节）
Red Barrels	10点/铜	在直升机上射爆所有屋顶的红色油桶（第五章第三节）
No Man Left Behind	10点/铜	在逃离倒塌中的建筑物的时候杀死全部敌人（第四章第三节）
I might be late	10点/铜	杀死所有正在逃跑向飞船的敌人（第七章第一节）
Just one last thing	10点/铜	在你抵达救生舱前杀死全部敌人（第七章第二节）
Om Nom Nom!	10点/铜	用寄生虫喂一只捕蝇草
Wannabe	10点/铜	在单人模式完成10个不同的击杀挑战
Somebody	20点/铜	在单人模式完成25%不同的击杀挑战
Big Cheese	30点/铜	在单人模式完成50%不同的击杀挑战
Celebrity	40点/铜	在单人模式完成75%不同的击杀挑战
Golden Idol	50点/银	在单人模式完成所有不同的击杀挑战
Master of Disaster	20点/铜	在一次击杀中得到2.000或更多的分数
Remembrance	10点/铜	游玩三个不同的Echo
Shooting Star	10点/铜	在每个Echo都得到至少1颗星
Supernova	40点/银	在20个不同的Echo各得到3颗星
Bounty Hunter	20点/铜	在所有Echo模式中总共至少达到125,000高分
Guerrilla Tactics	10点/铜	在一轮Echo中至少执行25种不同的击杀挑战
Halfway There	10点/铜	在Echo模式中取得至少45颗星
Old School	10点/铜	完成一轮Echo且不执行任何的击杀挑战
Enforcer	20点/铜	在一轮Echo中至少取得15,000分
Star struck	10点/铜	在10个不同的Echo各得到3颗星
Hoarder	30点/银	在所有Echo模式中总共至少达到250,000高分
Like A Boss	5点/铜	在Anarchy模式中击败小boss
Anarchy Master	20点/铜	在Anarchy模式中和团队一起取得至少40,000分数
Team Player	10点/铜	在Anarchy模式于完成50次团队挑战
Veteran	40点/银	在Anarchy模式升到30级
Environment Master	20点/铜	完成所有环境击杀挑战
Last Blood	15点/铜	在Guns of Stygia的最后，于爆炸前杀死所有通道的敌人
Hell Razor	15点/铜	在Crash Site，利用坠毁直升机的螺旋桨杀死一个Burnout
Heart Attack	15点/铜	在Hotel Elysium地图用热狗车杀死小Boss
Bell End	10点/铜	在Villa地图，利用大钟的冲击波同时杀死5个敌人
Extinguisher	15点/铜	在Sewer地图，在一波中点燃5个敌人再杀死他们
Fast Track	15点/铜	在Mean Street 地图，于DNA炸弹爆炸之前杀死所有在屋顶之上的狙击手
Up-Lifting	10点/铜	在Monorail Factory,地图，于乘坐电梯的期间杀死全部敌人
Environmentalist	20点/铜	在Rock Quarry地图，在一波中用矿车，火炉，风扇，压石机和熔炉各杀死一名敌人
Beat'em down	20点/铜	在Ulysses地图完成一波，只用传送系统杀死所有敌人
Barber	10点/铜	在Mini City地图，把一名敌人击飞并让他被小直升机撞死

TIPS

本作的收集分为三类：新闻机、电虫以及 Nom 果汁，其放置的位置都相当明显。然而 Nom 果汁的收集相关成就 / 奖杯其实是累计型的，因此玩家完全可以通过读取检查点的方式来“刷”。

狙击枪虽然在战役部分时没什么大用，但在以分数至上的 Echo 模式中却能大放异彩，利用能量鞭把范围敌人击飞到空中，然后利用狙击枪的蓄力子弹在空中引爆可以获取大量的分数。而霰弹枪虽然威力巨大，但在“刷分”时的实用度却是除了突击步枪外效率最低的。

A KING'S TALE FINAL FANTASY XV

免费游戏天国 FREE GAME GUIDE

本作最初是作为当时FF15的预约特典赠送的作品，但现在SE已经在PSN中上架供玩家免费下载，整部作品流露着一股复古风情，无论是像素化的游戏画面还是旧时代街机的卷轴式推进方式都让玩家有一种回到90年代的感觉。正所谓旧瓶装新酒，作品的有别于传统清版动作过关的系统玩起来还是体验很别致，而且对于FF15粉丝来说也是FF15宏大世界观一个很好的补充。今年初是各类大作暴发的一个时期，对于被一道道盛筵喂得有点麻木的玩家来说，偶尔品味一下这种小清新也是很不错的。

PS4 / XOne	
国王故事 最终幻想15	Square Enix
A King's Tale: Final Fantasy XV	动作 / 美版
2017年3月1日 / 本地1人	无对应周边
售价为免费	

文 狮子心 编 三味线 美编 雷普利

基础说明

注：此文以笔者玩的PS4版为基础撰写。



游戏操作

按键	作用
左摇杆	角色移动/释放魔法时候的攻击方向
←/↑/→	分别对应切换火/雷/冰 三个属性魔法
□	轻攻击/召唤石前长按使用召唤兽
×	翻滚/浮空后二段跳跃，翻滚回避有短暂的释放间隔
○	盾击，对付特定的敌人必备
△	重攻击
R1	魔法攻击，长按蓄力，根据蓄力的段位决定魔法效果
L1	气槽满之后释放幻影剑
□+×	呼出威斯克哈姆协助攻击，攻击效果为连续多次大范围固定100的伤害，很实用
□+△	呼出希德协助攻击，威力很大不过段数较少
△+○	呼出克拉鲁斯协助攻击，效果为左右两方向多发枪械攻击，固定伤害75

游戏故事

游戏故事很简单，年幼的诺克提斯希望睡前能听自己的父亲雷吉斯给自己讲一个有别于从前的故事，于是父亲就给他讲述了一位年轻勇者的冒险之旅。

父亲讲述的故事与游戏关卡交叉进行，显而易见这个勇者就是年轻时候的国王里吉斯，并且在整个冒险旅途中也会有3名伙伴协力帮助，结合FF15原作一看还真是有其父必有其子啊。





系统说明

Combo系统

本作中的Combo跟一般游戏中的意义不大一样，并无一个限定时间，取而代之则是角色是否受到伤害来作为一个Combo的分隔，只要玩家不受伤那么这个Combo就会一直计算下去；这个设定直接影响到了游戏的协力攻击和一个关于Combo的奖杯。

魔法系统

作品中共有 3 个魔法，角色会有一条 3 段式的 MP 槽，玩家控制魔法的蓄力魔法槽达到的段数决定了魔法的效果，最终释放效果也，取决于角色当前的 MP 量。本作中魔法还受到地形效果的影响，比如在水面上会扩大冰魔法的范围，对敌人造成一个减速的效果，火魔法则能引燃草堆形成持续火焰伤害地形。

角色协力系统

在一个 Combo 中对敌人攻击 8 次就能获得一次呼唤同伴的机会，呼唤同伴一次就会在同伴头上亮起一个小勋章，有小勋章的同伴会在主角 L1 释放幻影剑的时候参与攻击。Combo 计数和积累的勋章都会因为角色受到伤害全部打断消失。

幻影剑攻击

攻击的时候会积累气槽，气槽满了可以按 L1 释放幻影剑攻击，头上有小勋章的同伴会参与到幻影剑的攻击中，主角受到任何攻击都会打断气槽的积蓄，当 3 名协力角色都有勋章时，这时释放 L1 攻击会触发最强的 BONDS OF BATTLE 效果，协力角色和幻影剑的伤害都会加强很多。

召唤兽系统

游戏的有些场景中会竖立着一块明显的宝石，随着玩家消灭场景的敌人数目增多，召唤石会逐渐亮起，之后可以在其旁边长按□触发召唤兽攻击，攻击效果为全屏秒杀敌人。



连招介绍

右表是游戏中所有连段的连续技，在一个 Combo 中展示全部的连续技会获得一个“Combo King”的奖杯。

◆地面

按键	作用
□□□	连续快速的轻攻击，最后一击对前方有一个扇形攻击的范围，游戏中少有的物理范围攻击技巧
△△△	强力的重攻击，每一下比轻攻击都要高不少，并且可以触发特定敌人的僵直
○○○	连续盾击，最后一下可以直接将不少敌人打跪，对于喜欢格挡的骷髅敌人很好用
□□○	最后一下盾击有击飞效果，可以造成敌人碰撞伤害
△△○	最后的盾击可以击晕敌人，这招主要对付一种会钻地的Midgardsormr用
□□△	浮空攻击，只对部分敌人有效果
R1	魔法攻击，长按蓄力，根据蓄力的段位决定魔法效果
L1	气槽满之后释放幻影剑
□+×	呼出威斯克哈姆协助攻击，攻击效果为连续多次大范围固定100的伤害，很实用
□+△	呼出希德协助攻击，威力很大不过段数较少
△+○	呼出克拉鲁斯协助攻击，效果为左右两方向多发枪械攻击，固定伤害75

◆浮空后

按键	作用
□□□	空中连续轻攻击
□□△	最后一下会直接从空中劈下，落地形成一个小的范围攻击
□□○	在空中击飞敌人，也可以造成敌人碰撞伤害
×	空中二段跳一次
二段跳后□	空中下落指向性突刺攻击
二段跳后○	空中下劈，落地形成一个较大范围的攻击
二段跳后○	空中坠落盾击，落地有巨大范围吹飞攻击效果
L1	气槽满之后释放幻影剑
□+×	呼出威斯克哈姆协助攻击，攻击效果为连续多次大范围固定100的伤害，很实用
□+△	呼出希德协助攻击，威力很大不过段数较少
△+○	呼出克拉鲁斯协助攻击，效果为左右两方向多发枪械攻击，固定伤害75

敌人分析

因为该作推进方式比较简单直接，消灭每个站点的敌人即可，并且关卡也是平顺的“一本道”没有什么特殊地形考验玩家，称得上BOSS 级别的敌人也就是最后洞窟底部的大章鱼而已，因此这里就针对每个敌人分享一下战术心得。

敌人	名字	分析
	Ronin A	最初登场的武士，不会防御玩家的攻击，每次攻击征兆很明显，这个时候给它一个△攻击即可触发它眩晕跪地的效果
	Ronin B	Ronin A高配版，衣服变华丽不少，会防御玩家的轻攻击和盾击，其余跟武士A区别不大，看准机会闪到它背后给它一套连技吧
	Skeleton A	必定会防御住一套连技的最后一击，比如□□□的最后一下，对付它最有效的办法除了闪背后之外还可以运用○○○盾击将它打到眩晕跪地状态，这个状态下它就不具备格挡能力了
	Skeleton B	非常讨厌的敌人，最大的特点就是会防御你的轻攻击并且同时做出反击，速度很快，基本没法回避掉，是玩家积累Combo的噩梦。但是依然吃○○○这一套盾击的效果，稳妥起见看到它就先用盾牌把它打眩晕吧

敌人	名字	分析
	BOMB	靠近之后它会进入准备自爆的状态，可以对周围造成100的固定火焰伤害，如果对它进行攻击则可以将它体积打得愈发胀大，此时爆炸最高可以造成250的固定伤害，对它使用盾击可以将它直接吹飞到最近的敌人身上直接造成爆炸效果，活用这个敌人的特性可以帮不少忙
	Iron Giant	主要攻击方式有正面挥砍和360°周身拳击两招，但招式前摇很明显，自身动作也慢，躲避起来很容易；正面攻击对他无效，推荐闪背后之后先给一个冰冻魔法降速，再在背面持续输出伤害加同伴协力攻击，大概一个来回就能够消灭掉他
	Garula	一些场景中会突然在版边出现，并且一次多只，被它撞到会被击飞，因为敌人一次出现多只很容易造成类似“打排球”的效果，玩家会被撞得无法落地，所以看到它还是先安心躲避吧
	Killer Bee	会把毒针当成飞行道具放出去攻击玩家，毒针快击中玩家的时候会出现“子弹时间”的效果，可以让玩家从容反应，△可以直接将毒针击毁，□会把毒针弹开攻击到其他敌人，○则可以将毒针直接反弹攻击Killer Bee
	FLAN	游戏中共有3种FLAN，红色的抵抗火属性，蓝色的抵抗冰属性，黄色的抵抗雷属性，对付他们只需要释放他们不抵抗的属性魔法就能消灭，本体的HP其实并不多，虽然普通攻击只能对它造成1的伤害，但是没MP的时候多打几下也是可以硬生生将他们打死的
	Midgardsormr	喜欢攻击玩家之后立刻钻地躲避，不过对付起来并不麻烦，每次它出现的时候只需要绕背就能打它一套，这里要注意的是绕背之后先给他一套△△○会造成它很大的硬直，这样还可以再对它施展一次连击的机会
	Coeurl	近身的乱抓速度很快但是可以用○进行防御，这个怪物被任何攻击都会被打出硬直，所以完全可以正面快速攻击消灭掉

敌人	名字	分析
	Behemoth	典型的外强中干的敌人，它的爪子攻击可以用△中断、角攻击可以用○中断，尾巴挥击则可以使用□or△反击造成它的眩晕，不过比起这些还是迅速绕背展开持续攻击是最为效率的
	Cactuar	FF系列的象征怪物，也是本作里面论“贱”指数排名前列的敌人了，远距离会释放它的标志性招数“针千本”攻击你、近身被攻击一次就会对玩家进行绕背偷袭，记住这点之后，对它造成3次攻击它就会进入晕眩状态，这个时候将无数次打断过玩家Combo的愤怒狠狠地发泄到它身上吧
	Goblin	应该是游戏里面最弱的敌人了，惟一注意的是每次都是成群出现，吃玩家各种攻击造成的硬直，所以不要犹豫直接上去招呼

敌人	名字	分析
	Tonberry	单独的它没什么威胁，但是跟其他敌人配合出现就很让人头痛，在它提灯照射的范围内，玩家的动作会变得迟缓，这个时候很容易被其他敌人围殴，还好它行动速度比较慢，所以看到它就记住站在提灯范围之外行动吧
	Malboro	也是单体无威胁，配合起来让人头痛的杂兵、它的毒气具有把玩家变成青蛙、混乱、视野模糊的效果，看准它们每次的攻击间隔上去逐个消灭掉
	Ultros	某种意义上游戏上惟一的BOSS，其实难度很低，玩家只用消灭掉它所有的触手之后，就可以攻击到他的本体，依次循环几次后就会触发它拖拽召唤石的剧情，这个时候中断它就能触发召唤兽完全消灭它了，比较有威胁的倒是整个BOSS战流程中出现的小兵

奖杯攻略

注：Xbox One版的成就与达成条件完全对应PS4版的奖杯部分。

奖杯总数	13	铜杯	9	银杯	3	金杯	1	白金	0

本作属于100%奖杯难度较低的作品，整个奖杯获得中除了“完成全部梦境战斗特别挑战”这个奖杯之外其他并无什么难度。

全奖杯难度	4/10
全奖杯所需时间	5小时以上
在线奖杯	无
最少通关次数	2
有无可能错过的奖杯	无
奖杯BUG或事故	无
硬件需要	无

Sweet Dreams（金杯）
取得条件：完成游戏所有梦境战斗中的特别挑战
奖杯说明：完成梦境战斗基本上没有什么难度可言，反正就是消灭掉场景中所有敌人即可，关于特别挑战则有几场战斗条件比较严苛，可参考后文表格。

The End（银杯）
取得条件：完成故事模式
奖杯说明：通关即可

Fallen Army（银杯）
取得条件：打倒1000个敌人

Combo King（银杯）
取得条件：在一次连击中使出全部招式
奖杯说明：在一次Combo中展现所有的连技，具体获得原理可以看前文中“Combo”的解释，Mission 1就是一个很好解锁该奖杯的地方

Lights Out（铜杯）
取得条件：对Tonberry使用幻影剑

Light Sleeper（铜杯）
取得条件：在一分钟内结束一场梦境战斗
奖杯说明：可以在mission 15中解锁该奖杯

I Dream of Awesome（铜杯）
取得条件：无伤完成一场梦境战斗

Group Discount（铜杯）
取得条件：使用一次魔法打到5个以上敌人

Bonded（铜杯）
取得条件：使用一次Bonds Of Battle
奖杯说明：具体释放办法可看前文解释

Big Bang（铜杯）
取得条件：一次引爆3个Bomb

Bedtime Blunder（铜杯）
取得条件：看到另一个故事结局
奖杯说明：最终BOSS战中，BOSS拖拽召唤石的时候不要去中断它

Still Awake?（铜杯）
取得条件：在故事流程中死亡10次

Return to Sender（铜杯）
取得条件：弹反50根刺



特别挑战	条件
mission 1	不使用魔法完成战斗
mission 2	召唤希德出来战斗3次以上
mission 3	使用L1幻影剑击破3个以上敌人，这里就要利用好同伴协力的BONDS OF BATTLE
mission 4	不召唤同伴完成战斗
mission 5	所有魔法使用一次，所有同伴都召唤一次
mission 6	无伤完成所有战斗；这里要利用好场景的召唤石
mission 7	挑空敌人后使用 □□△十次以上
mission 8	使用炎魔法打倒10个以上敌人
mission 9	挑空敌人后使用□□○十次以上
mission 10	使用冰冻魔法冰冻20个以上敌人；这里只用冰冻即可，并不一定要打倒
mission 11	所有同伴都召唤3次以上
mission 12	使用冰魔法打破Tonbery手上的提灯5次以上
mission 13	对5个以上的Midgardsormr使用△△○
mission 14	不使用魔法不召唤同伴完成战斗，利用好冰魔法减速非常轻松
mission 15	使用L1幻影剑击破3个以上敌人，这里就要利用好同伴协力的BONDS OF BATTLE
mission 16	无伤完成战斗；挑战难度最大的一个战斗
mission 17	使用boom炸死15名以上的Ronin
mission 18	不受任何的异常状态
mission 19	打倒3个以上的Garula
mission 20	不召唤同伴完成战斗
mission 21	打倒6个以上的Garula
mission 22	不使用魔法完成战斗
mission 23	2分钟以内完成战斗
mission 24	不使用魔法完成战斗
mission 25	使用雷魔法击倒20个以上敌人



独立之光

CiGA 2017 全国巡回沙龙深圳站活动纪实

栏目主持：稀饭

今年4月23日，CiGA 2017全国巡回沙龙终于开幕，而第一站就来到了编辑部所在的城市：深圳，并且邀请了众多知名业内人士参与，包括充满了和风和艺术感的独立游戏《纸境》的制作人东江亮，椰岛游戏的CEO鲍嵬伟，胖布丁工作室始创人郭亮，柠檬酱游戏CEO Jack和视觉及艺术总监Matin，以及乐逗游戏产品经理Yakumo在内的几位嘉宾，他们还上台给到场的开发者们进行了演讲，在海外游戏市场、国内发行、独立游戏开发和商业化的角度给出了许多令人耳目一新的观点。当然了，对于稀饭我这个挂着媒体身分的玩家来说，现场最吸引人的还是众多制作人带来了他们开发的独立游戏试玩DEMO，在试完了一圈后，我决定郑重向大家介绍其中最令人印象深刻的几款作品，部分作品已经预定会在今年中旬上市，说不定大家很快就可以玩到了。

CiGA INDIE
iDREAMSKY
深圳市创梦天地科技有限公司



CiGA 2017 全国巡回沙龙
深圳站 iDreamSky承办
独立游戏的小团队与大冒险
2017年4月23日周日 13:00
梦空间(Dream Paradise)
免费入场 限量开放



4月18日 4:00 PM

我们一个媒体，怎么就成赞助商了？

上文的标题就是稀饭我在 18 日下午 4 点到达这次活动预定的举办地点“梦空间”（Dream Coffee）没多久后，心中冒出的最大疑问。



当然啦，故事还得从头说起。这次活动的邀请可以追溯到大约一个星期之前，负责邀请稀饭我前往这次活动的，仍然是我们的老朋友——目前已经是独立游戏圈子领军人物的 @ 拼命玩三郎 同学，鉴于咱们这方面的合作也不是一次两次了，稀饭肯定就不多问了，赶紧一口答应下来会出席活动。

但和以往不太一样的是，这回三郎还问我们 UCG 能不能给现场提供一些奖品，当然这算不上什么大问题，有关注我们商城的读者应该都知道，我们这几月来的好货可是源源不断，拿出几个送给来参加活动的开发者们，毫无难度。

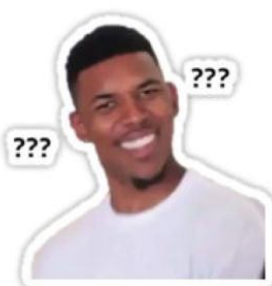
结果我们还因此混到了一个活动特别鸣谢，好开森！

活动主办：CiGA中国独立游戏联盟
活动承办：创梦天地iDreamSky
活动时间：2017年4月23日13:00 - 18:00
活动地点：梦空间 - 深圳南山侨城东路99号
特别鸣谢：八位堂，《游戏机实用技术》

然而，这其实是半个游戏商业活动外行的我，犯下的第一个错误，那就是答应了三郎之后，却没有想好具体的奖品名单。

与此相反，我还托三郎询问主办方能不能在现场摆个展示杂志的摊位，顺便放两个售书的二维码。这个要求被轻松通过，但是需要我去一下现场看看如何摆放杂志。

于是当 18 号下午 4 点，我来到咖啡厅，和这次活动的负责人菲比还有和我们一样是特别鸣谢对象的八位堂的联络人屈凡见面。但是当真正开始沟通时，没说几句我就开始方了！因为八位堂那边霸气地当场列出了能够放在现场展示的商品和能够送出奖品的列表，而我此时的内心还是在“喵喵喵喵？？？？？？这些东西要现在告诉别人吗？”的状态。





▲梦空间里令我印象最深刻的，还是这张木雕FC手柄桌子。

感谢老天，这好歹是智能机的时代了，所以我还能厚着脸皮，点开我们的 UCG 商城，当场选了几本热卖的专辑，对什么《血源诅咒 官方设定集》《生化危机 二十周年典藏》和《吉尼斯世界纪录大全 2017 游戏玩家版》一通乱点，决定就送这几个吧！我还怕把话说得太死，留了句“具体奖品数量回头确认”，才算是把场面应付过去了。

吓死宝宝了！我们一个媒体，怎么就成赞助商了？

但事实上嘛，稀饭我回头想了一下，自己其实在答应给奖品的那瞬间，就已经是变相等于答应给活动提供赞助了。只怪自己在商场历练太少，连别人规矩都没完全搞懂，还以为自己仍然只是个来采访的游戏媒体记者。然而在国内游戏领域已经大幅度发展的今天，商业化的思维方式，才是一个业内人士该有的态度，而在电子游戏禁令高悬的年代一路熬过来的我们，却把自己都熬成了一个个拿着工资的职业撰稿人，而不是编辑和记者，这显然是跟不上时代的。

根据市场形势而改变是生存的核心，要是我们没有死在最艰难的时刻，却倒在了市场走向开放的今天，那也未免太不值了。

所以各位读者要是觉得我们哪天的做事风格变了，稀饭我也只能坦白地说一句：“不是 UCG 变了，而是时代变了。”



▲店内令我最感慨的装饰不是那本被放在原版旁，由我们出品的《血源诅咒 官方设定集》，而是那一叠年代味满满的《电软》。

4月22日 8:30 PM

易拉宝和水牌是什么？能吃么？

虽然奖品的场面算是应付过去了，但是实际上送多少则还需要详细计划。同时，作为活动的主持人，菲比也在陆续向我提出了一些作为赞助方需要去执行的事情，有的比较容易理解，例如需要把作为奖品的书寄到他们的办公室，然后等活动举办前一天再送去咖啡厅，因为提早送过去会影响他们营业。但有的内容听起来就比较陌生了，例如易拉宝和水牌是什么？

这个问题对于一般商业人员来说简直和常识没什么分别，但在过去的十几年里基本上不存在于我们编辑的工作当中，所以我尽管见过前者无数次——一种用 X 型架子撑开后用于展示品牌宣传内容的广告物料，也接触过后者很多次——一个有着三角形底座，用于放在桌面上展示夹在上方塑料板当中宣传文字的展示牌，却甚至不知道它们的名字是什么。



▲结果最后我们还是连忙赶制了两个水牌。

是稀饭我太无知而已吗？我原本也是这样想的，但是当我尝试在编辑部当中找到两个东西时，却发现我们没有 X 型架，现有的易拉宝内容也并不适合对外宣传——毕竟它们原本是放在办公室门口用于给来宾辨认方向的，而水牌则只有两个空架子，里面的宣传物料还得现做。

只有走出去，你才能看到自己的不足，这是在 22 号到来之前稀饭我心中最大的感叹，因为在确定提供赞助后的这几天，我除了日常工作，个人时间里有不少都搭在了这上面。选择奖品发给活动举办方、制作新的易拉宝和水牌、确认尺寸来购买 X 型架等等，无论哪一个严格来说都有相关的同事负责，不用我亲手去干，但哪一个都得过问，这又是一种完全不同于坐在电脑前写稿的工作体验。



▶然而因为主办方并没有制作易拉宝，所以最后现场只放了一个活动相关的易拉宝，稀饭我算是白搞了一半的活——然而我却觉得蛮有收获的。

然后，时间终于来到了 4 月 22 日晚上 8:30，距离 23 日下午 2 点的活动举办时间，已经不足 24 小时，许多来自外地的开发者们甚至已经齐聚在梦空间当中享用活动主办方为大家提供的晚餐。

我提前在活动前的晚上到来主要是为了安排杂志的展示架摆放位置，不过显然来得不是时候，大家还在觥筹交错之后的热闹当中，忙着一个个跟大家自我介绍——这也是稀饭我接触采访工作之后才偶然碰到的一种社交方式，形式类似于以前学校刚进初中一年级的时候同班同学被班主任叫起来一个个自我介绍，只不过介绍自己不再是重点，介绍自己的工作性质和内容才是关键，毕竟在座的开发者来自五湖四海，就算平常有交流也是网络联系方式居多，很多人都是第一次见面，所以每次聚会都得跟大家介绍一下自己，好让彼此认识认识。

显然稀饭我当年上学时这事干得也只能算是马马虎虎，十多年后重新再捡起来，就别提干得有多尴尬了。算上这回我可能在业内人士面前都自我介绍过得有四五遍了，还是磕磕碰碰的，幸好这次活动的发起人中的三郎还有在《游戏 · 人》写"中国独立游戏人"系列访谈的熊拖泥都是老熟人了，帮我炒了一下现场气氛，总算是勉强过关。

有些时候事情是不会因为你有所准备就显得不狼狈的。

相比起来，安置现场的展示架简直不费吹灰之力，就是回到编辑部发给大家看的时候被吐槽摆得太挫，二维码的放法尤其不科学。但鉴于我的职务上明摆着是属于"文"编而不是"美"编，所以我还是大方地展颜一笑，很有风度地回了一句："是啊，怎么啦，不服来打我啊！"





▲有二维码的水牌一开始的放法是左下方那样，发在工作群里被强力吐槽后改成了上面那样。

不过这个夜晚自然也没有因为搞定展架而匆匆结束，我还和不少到场的圈内人士交际了一番，转眼就已经到了晚上 11 点半了，我才匆匆离场。离场前回头看了一眼会场，才发现参与活动的游戏挂幅都已经摆开了阵势，占满了二楼的栏杆，而其中绝大部分，都是完全由国内团队制作的原创游戏作品。或许终有一天，在它们当中，也会诞生出一个如同《我的世界》那样的"爆款"作品，彻底改变我们的游戏市场。这听起来似乎不可思议，但只要不断建立起一个良性的独立游戏商业与文化圈子，稀饭我相信这一天终将到来。



▲我心目中的爆款，融合了策略和卡牌游戏规则的《牌武者 融合战记》，然而当天并没能玩上……

4月23日 1:00 PM

你以为我是来采访的？其实我是来试玩的！

4 月 23 日的下午 1 点，我比活动预定开始的 2 点早了一个小时到场，不过和一大早就已经在现场互相试玩的开发者们比起来，还是差得远。鉴于稀饭我当时还没到场，就转一张熊拖泥拍的现场照片给大家看吧。



▲早上就已经到场试玩彼此游戏的开发者们。



◀在演讲中鲍嵬伟也还是非常务实地把WeGame平台列为了其中一个独立游戏的额外销售量来源。

说回活动本身，这次巡回沙龙的核心分为两个部分，其中日间的活动是 2 点 ~5 点，内容主要是被邀请来的几位嘉宾在舞台上进行演讲，其中《纸境》制作人东江亮、胖布丁工作室的郭亮和柠檬酱游戏的 Jack 和 Matin 演讲的内容主要是偏向于独立游戏开发的具体内容，而椰岛游戏的 CEO 鲍嵬伟和乐逗的产品经理 Yakumo 则是更偏向于市场。几位的演讲全程记录都散见于各大独立游戏 / 移动端游戏媒体当中，限于篇幅，杂志上就不收录了。

但要说总结的话，稀饭我个人最大的感觉就是开发者们果然还是对于腾讯刚刚改名的 WeGame 平台充满了兴趣——和担忧，尤其是在鲍嵬伟结束演讲后的问答部分，就有开发者很直白地问到他对于腾讯的态度。而鲍总的回答也很有启发性，他一开始就点出一个核心：腾讯并非是游戏公司，而是互联网公司，他们的整体运营核心，就是互联网变现（把庞大的用户基数转化为收益），这和单纯的游戏开发是有分别的。所以虽然他们的入场不会对整个圈子产生坏处，但也不可能为整个圈子的发展作出贡献，能够为独立游戏领域添砖加瓦的，仍然是独立游戏开发者们。

从这个角度来看，国内游戏的开发者们其实和玩家们的看法并没有太大的差别，我们对于国产的电子游戏平台出现还是保持着乐观的态度，但是鉴于其建设者是腾讯，大部分人还是倾向于保持审慎。



▲试玩区整体面积不是很大，但大家挤在一起玩游戏和围观的场面总是让我想起了童年时的包机房。

而在几位嘉宾完成演讲之后，5:00-6:00 则是游戏试玩时间，现场有国内众多开发者带来的十几款游戏作品，有的已经在各个平台上发售或处于抢先体验状态，例如《Kio 的人间冒险》和《上帝之城》(City of God)，有的则处于等待绿光投票或通过绿光审核阶段，例如之前稀饭我介绍过的《永恒之约》和这次现场试玩到的《WILL 美好世界》。

当然贪玩如稀饭我自然是不可能乖乖等到这时候才玩，事实上除了抽空听了几节演讲，我基本上都在试玩区蹦跶，不停手地连续玩了好几款风格、机制和乐趣都截然不同的独立游戏作品，简直像是狂欢一样！在这次纪实的最后部分，我们就来谈一谈现场几款我深入尝试过的作品。

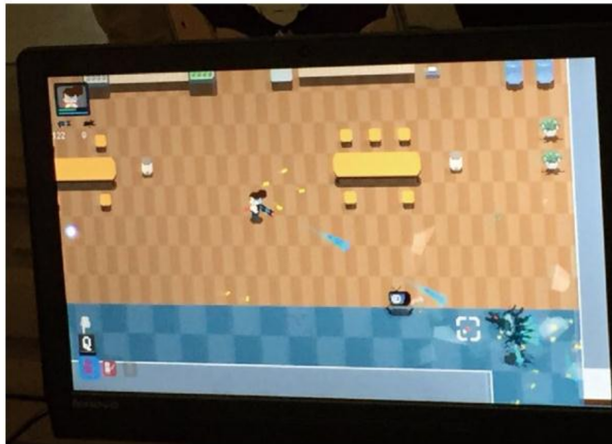
●疯狂电器

CRAZY ELECTRONICS



这款在 2016 年 8 月登陆了青睐之光的独立游戏此前在不少独立游戏活动当中露过脸，但稀饭我一直没有机会亲手玩上，直到这次活动才终于有机会亲手试一试。

和我想象中有点不一样的是，这款作品虽然题材上就是让角色去打一堆陷入疯狂的电器，但并不是一个传统意义上的爽快类作品，反倒是有着比较硬核的机制。玩家只能携带两把武器，除了初始小手枪，其他武器都是有子弹限制的，而每一个区域里能够获取的子弹是有限的，因此玩家并不能不顾限制地倾泻自己的火力。在此之上，游戏当中还有一些移动方式和火力都远超一般敌人的对手，要是不留点重火力对付，玩家可能都熬不到和 BOSS 见面就要跪了。



▶照片中主角正在发射的子母弹是游戏中最适合清除大量敌人的攻击手段。

除此之外游戏本身的难度也不低，稀饭我第一次打的时候磕磕碰碰地杀到了最终 BOSS 面前，然后在拼死拼活耗光子弹再用小手枪把它打到残血之后，竟然悲催地被它放出来的全屏扫射激光给秒了。

不过最令我惊讶的是，这款作品的制作人黄炜竟然同时也是武侠题材的动作游戏《隐龙传 影踪》的主策划，在主持一款使用虚幻引擎的作品开发的同时还能做出《疯狂电器》这样的小品佳作，实在是令人印象深刻。目前疯狂电器预定会在 6 月推出，感兴趣的读者不妨扫下文的二维码去青睐之光给这款作品去点个赞。



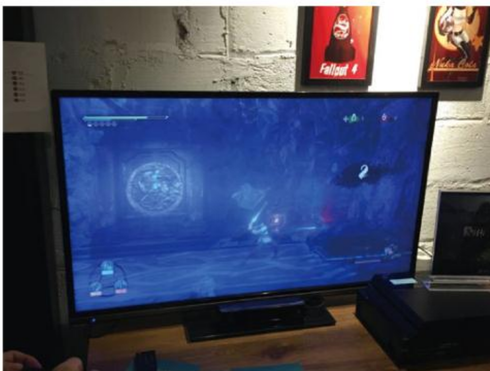
●隐龙传 影踪



中国的传统武侠题材一直很适合用于制作动作游戏，但在这个领域有着足够大的追求和足够强动作游戏设计功力的制作组却并不多，曾经的《雨血 影之刃》是一个，不过风格化过强的美术可能并不适合于每一个玩家的口味。相比起来，使用了虚幻 4 引擎的《隐龙传 影踪》在这方面显得更符合我们的传统审美，无论是主角还是敌人的造型都透着一股传统的“江湖”味。

不过这个只是表象，在内里当中，《隐龙传》还是一个比较硬核的横版动作游戏，它在设计上有着对于传统动作游戏和新式动作游戏的众多参考。例如分为轻重两个攻击键，不同的按键顺序可以派生出性能不一的连招，同时作为动作游戏标志的浮空连击也是游戏当中消灭敌人的关键技巧，这都是在大家熟悉的经典 ACT 里常见的设定。

▼个人对于作品最满意的还是主角华丽的招式动作。



但同时游戏也加入了一些流行要素，例如在敌人攻击瞬间发动闪避就可以连打轻攻击发动有特殊镜头的反击，在蓄满杀意之后还可以发动威力强大的杀意技。

现场能够试玩的是本作的第二关，整体难度不低，稀饭我是在被血虐了一通后才终于打赢了BOSS，也因此得以看了一段质量不俗的即时演算剧情。看得出来游戏本身在剧情表现手法上还是颇有追求，并不打算因为自己是独立游戏就在这方面妥协，值得钦佩。

本作同样预定会在6月左右推出，还会登陆国行PS4和Xbox One。想要更多了解这款作品的读者们，可以不妨扫码去我们的网站VGtime上看看这篇制作人采访。



WILL 美好世界



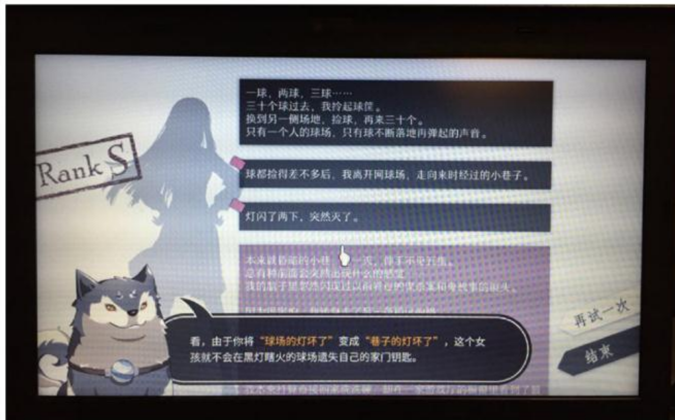
由"包揽除了程序之外的一切"的才女王妙一主导开发的这款文字解谜游戏恐怕是在现场稀饭我玩到的游戏里画风最不一样的——不是指游戏美术风格，而是整个游戏开发理念，和这款安静而朴素（虽然有时候又很重口味）的游戏比起来，现场的游戏要不就显得太主流，要不就显得太商业化。

《WILL 美好世界》的核心是让玩家扮演一个神，通过阅读凡人承载着愿望的来信，并调整其中关键词句的方式来改变他们的命运，这个机制的核心有点类似于曾经在移动端上引起话题的小品佳作《致命框架》（FRAMED），但利用关键词语找出关联逆转命运的设定又带着点"《逆转裁判》系列"里法庭询问阶段找出证词矛盾时的感觉。

不过因为来信的对象非常多，关系到多个人物的故事，横跨大陆，香港和韩国等多个地点，而他们之间的命运又因为信件而相连，所以整个作品玩下来，反倒又让我觉得有了《428 被封锁的涉谷》和"《极限脱出》系列"那种群像故事的感觉。

目前这款作品已经快要在Steam平台推出了，现场试玩的版本完成度也非常高，而且因为这款作品是第二届PlayStation开发者大赛的冠军，所以还会登陆PSV和PS4平台，不过不会是和Steam版本同步发售，所以各位想要玩PSV版的读者们得耐心等一下，顺便让PSV继续吃一会儿灰！（被拖走）





▲前期的信件文字顺序调换比较简单，但是随着信件增多和文字逻辑的复杂化，想要找到S级评价的解决方法就不是那么容易了，部分信件的S级评价结局甚至只有通过达成其他信件中的S级评价后才可以开启达成的条件。

结语

在6点钟的上半段活动结束之后，其实在8点开始，现场还有一个开发者们的派对，大家甚至用舞台上的大荧幕打了一盘炸弹人，真可谓是既怀旧（老游戏）又新潮（新设备）。不过这种与众同乐的机会注定是不属于稀饭我这个得连夜赶稿而且第二天还要上班的编辑，所以等我再次踏入这家咖啡厅准备拿走放在这里的展架时，已经是第二天的早上了。

此时梦空间早已恢复回以往的咖啡厅摆设，原本被放在入口不远处的签名版也被摆在了门外，原本只印着活动LOGO的板上，已经布满了密密麻麻的签名。纯粹出于好奇，我大约地数了一下，数量超过了100个。和我们庞大的玩家人数比起来，这或许算不上什么，然而正是这上百个充满了创造精神的开发者们，代表着中国独立游戏发展的未来。

如果明年再来参加时，我能看到一面被完全签满的板子，那或许完全属于我们自己的游戏市场，就离我们不远了。



没有救赎的故事
从《龙背上的骑兵》到《尼尔》

相信大家拿到这本杂志的时候，大家已经愉快地收到了《尼尔 自动人形》的中文版了吧。作为近期大热的一款游戏，相信不少玩家早在发售前就已经被 2B 姐姐性感的连体紧身衣牢牢吸引住了。不过，由于是一部续作，而且前作又没有推出中文版，我想大部分玩家还是好奇前作，以及这个系列之前到底是讲什么的，所以趁着中文版发售，本期为大家带来前作《尼尔 伪装者 / 完全形态》的读游戏，帮助大家加深对这个系列和故事的认识。

文 宇宙人 美编 anubis

剧透范围预警

正如前面所说，由于《尼尔 自动人形》的中文版发售在即，这里就不提前给大家剧透了，为了大家更好地了解这个系列的一些背景，所以这篇文章的剧透范围主要围绕《尼尔 伪装者》，以及一些《龙背上的骑兵》初代的情节。当然其中会涉及到一些《尼尔 自动人形》在发售前就已经公开的角色设定和故事背景，但不会牵涉到故事的情节，所以大家在游玩《尼尔 自动人形》之前不妨读读这篇文章，相信能帮助大家在游戏过程中理解一些游戏中不会明说清楚的设定。

当然，如果你还打算回头补《尼尔 伪装者》甚至《龙背上的骑兵》初代而又怕剧透——哪怕我觉得你打完《自动人形》之后不一定玩得下这两部游戏，但现在合上这篇特企还来得及。

《尼尔》的原点——《龙背上的骑兵》

要说《尼尔》的故事，就不得不提 2003 年 PS2 平台上发售的另一部作品《龙背上的骑兵》(后文简称“DOD”)，严格来说《尼尔》的故事其实跟《DOD》没有太多关联，不仅剧情毫不相关，人物、世界观设定也完全不同，惟一的联系就是《尼尔》的世界观设定是基于《DOD》初代其中一个结局(E 结局)延伸出来的。由于“《DOD》系列”的剧情在以前的读游戏中已经详细地介绍过，所以这里只简单地介绍一下，不作深入的展开。

跟《尼尔》一样，《DOD》也是横尾太郎的代表作之一，在那个“无双”类型游戏还大行其道的年代，《DOD》的系统其实并没有太多过人之处，就算以当时的眼光来看，本作只是一款手感一般，系统和难度都存在各种问题的作品，要说最大的特色，就是游戏里有地面战、低空战和高空战三种模式，其中两种空战的操作基本上是一样的，高空战只能在特定的关卡中进行，而地面战则可以随时召唤飞龙进入低空战模式，享受像扫垃圾般消灭敌人的快感，虽然低空飞行的时候随时可能会被弓箭手和魔法师打得人仰龙翻。不过，粉丝们喜欢本作的原因，大多不是因为这个游戏有多么好玩，而是因为它独特的世界观和称得上限制级的黑暗致郁剧情，深刻地讽刺了人性的各种阴暗面。这不仅与 Square Enix 向来以王道剧情传达正能量的 RPG 相比有着天镶之别，甚至放眼当时整个游戏业界，本作都是一部非常另类独特的作品。

比方说人物设定，《DOD》里不管是敌我双方，几乎所有的登场角色或多或少都有一些扭曲，甚至算得上变态的地方。



▲《龙背上的骑兵》



▲凯姆与红龙交换契约的瞬间。



▲现任的女神芙莉叶

男主角凯姆是一个嗜杀的人，因为祖国的灭亡让他疯狂地向帝国军展开复仇，他本人也逐渐享受于厮杀的快感之中（这点似乎也讽刺作为玩家的我们）。与主角同行的伙伴里面，有恋童癖的大叔、有吃婴儿的寡妇、有无意识地刻意卖弄乖巧的小孩……相比之下，反倒是与主角建立契约的红龙是最正常的角色。

再比如主要设定之一的“契约”,在这个世界中，人类可以与龙或者精灵等其他种族的生物建立契约，通过交换心脏成为命运的共同体，从而获得更强大的力量。但是代价是会失去身体的某一部分或者某一项能力。这种为了达成目的而付出代价的设定很容易引起玩家的思考。游戏中有相当多角色，令他们变得其扭曲的原因就是因为契约。不过，《DOD》最令人发指的，同时也最让粉丝们津津乐道的，还是那多达 5 个，每个花样不同，并且都没落得什么好下场的喂 shi 结局。

在《DOD》的世界观中，人类要利用封印的力量来维持这个世界的稳定，世界上除了有三个被分别设置在不同地方的神殿中的封印之外，还要根据神谕选择一名女性成为“女神”来作为最终封印。成为女神的少女终其一生都要承受封印带来的莫大痛苦，并且终生都要被软禁起来，不能与神官长以外的人见面。女神在死于自然死亡或者他杀的情况下，神谕就会降临到另一位女性身上，让其成为新的女神，所以只要女神没出什么事故，这个世界就能维持稳定——不过总有想搞事的人。

神为了肃清自己创造出来的人类，蛊惑了年仅6岁，受尽了母亲虐待和差别待遇的小女孩玛娜，让她成为了天使教会的司教，并且率领帝国军对世界各地的封印展开了破坏……

而主角凯姆是出生于一个小国的王子，他的妹妹芙莉叶在14岁那年成为了守护最终封印的女神。之后，凯姆的国家在帝国军的侵略下毁于一旦，于是他为了向帝国军复仇而加入了连合军。在某一场战役中，他在被帝国军重重围困的绝境之下遇到了同样身负重伤的红龙，他以声音为代价与红龙建立了契约，获得了强大的力量。利用龙的力量，他继续向帝国军展开复仇，并且展开营救妹妹的战斗。然而，当他成功找到芙莉叶时，玛娜当面揭穿了芙莉叶对他抱有不伦的爱慕，令芙莉叶当场自杀，最终封印因此解开，世界开始崩坏……

那么接下来的5个结局到底有多喂shi？下面为大家简单概括一下，惯例提醒大家，下文都非常恶劣的剧透。

A结局：红龙为了守护一起出生入死的搭档，主动决定成为新的女神（在官方设定中，红龙这个种族只有雌性），凯姆第一次在红龙面前落下了眼泪，而红龙也第一次向人类道出了自己的名字，之后便消失在凯姆面前。虽然是相爱的人与龙离别的结局（嗯，这里并没写错），但相比起后面几个结局已经算是最好的结果了。

B结局：芙莉叶在“再生之卵”中变成了能够毁灭世界的异形复活，凯姆和红龙击合力击败了她，但之后在全世界的“再生之卵”也同时孵化，无数跟芙莉叶一模一样怪物铺天盖地般出现，故事到此结束……这个结局中所有人的生死都没有明确交代，不过倘若凯姆和红龙能有千万分之一的几率全灭了这些怪物，这个或许是惟一一个他们都能存活下来的结局。

C结局：红龙觉醒了优胜劣汰的“血之记忆”，与凯姆解除了契约互相厮杀。最终，凯姆杀死了红龙，然后带着厮杀的快感，冲向了开始歼灭人类的龙群。

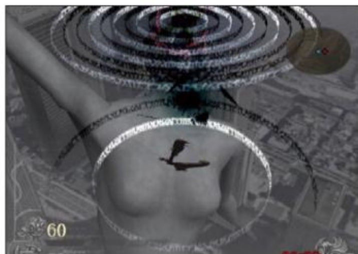
D结局：塞雷亲手杀死了自己的妹妹玛娜，但是由于身为神之使者的玛娜死亡，世界开始发生扭曲，无数巨大婴儿从天而降并且开始吞噬地上的一切，凯姆的同伴相继被吞噬而死亡。最后的解决方法，是把塞雷送到统率婴儿群的“母体”身上，把时间停止。虽然最后他们成功了，但是凯姆和红龙也被无数婴儿吞噬，塞雷陷入永远的沉睡，主角队以团灭告终，而时间也永远停止了下来。

E结局：情节跟D结局差不多，不过最后凯姆和母体穿越了时空的狭缝，来到了神的世界——也就现实世界2003年的日本新宿。最终，凯姆成功击败了“母体”，然而还没喜悦的时间，突如其来的两发导弹就将他们击落，红龙的尸体插在东京铁塔上……

这里说个题外话，E结局在新宿上空的最终战由于被设计成一个非常鬼畜的音乐游戏而相当出名，“母体”会念出黑白（阴阳）两种颜色的符文，玩家要唱出相应颜色的符文将其抵消掉，特别是后半段高速密集得几乎看不清的鬼畜连按让无数玩家苦不堪言。后来《龙背上的骑兵3》D结局最后同样也出现了类似的鬼畜音游向本作致敬，难度也变本加厉。你试想象一下，无数玩家通过做笔记、背谱面等用尽了各种方法，经历了无数次重试，最后终于成功过关——然后迎来东京塔串烧，而且最后还来一句恶意满满的“非常感谢您游玩！”

——WTF！这什么鬼！宣传标语还说“抗争到最后为止”呢，我手指都按出茧了你给我看这个！！

如果可以选择，我想大多数人会想承认A结局是所谓的“真结局”事实上后来发售的正统续作《龙背上的骑兵2》也是接在A结局之后，整合部分B结局的情节当作补充，基于这样的设定来展开后续故事的。这也使得A结局是“真结局”的看法也有了根据。不过回头想想，这是不是有些太理想化了？没错，不久之后，横尾太郎就用另一部全新的作品给那些一厢情愿的玩家打脸，而这部新作就是《尼尔》，而且还是基于那个最恶趣味的E结局诞生的故事……



▲初代的音游弹幕大概是这种感觉。



▲被击落在东京塔上的红龙。

```
＼おらっ!出てこい横尾！！／
   ﾄﾞｯｶﾝ      ｺﾞｶﾞｷﾞｰﾝ
          _ﾄﾞｯｶﾝ    ☆
===( )        ／
`^^_||______   ^^
(    )|||      |(Д`)
f   ⌒~ ||      ||    ＼
|     /￣ |      |/|  //
|    |    |へ／＼|_//
|    |   口|口＼／＼(__ﾉ)
((_＼  |      | Y /
|||＼ ヽ|      | | |
||| // |     | | |
|||/ /__|_____| | |
(__(__)        (___)
```

▲当时为讨论串刚开始兴起的年代，无数玩家达成E结局之后，为了向横尾表达“爱意”，在相关讨论串里发了大量把横尾关柜子里揍一顿的颜文字图，史称“横尾关箱子事件”。



►变成怪物暴走的芙莉叶。

《尼尔》的前因,《龙背》的后果

《尼尔》初代推出过两个版本，其中日本地区的 PS3 版是《尼尔 伪装者》，而 X360 版以及在欧美发售的两个版本为《尼尔 完全形态》。两个版本的区别在于男主角尼尔的设定上，《伪装者》中的尼尔初始设定是一名 16 岁的青年，而他一直守护的尤娜与他的是兄妹关系。《完全形态》中的尼尔则是初始设定为 39 岁的大叔，他和尤娜的关系也改成了父女。两个尼尔的人设完全不一样，而且人际关系也有相应的调整，不过其他角色设定和剧情展开基本上是一样的。"伪装者"(Replicant)和"完全形态"(Gestalt)这两个副标题则分别暗示了游戏中两个关键的概念。

《尼尔》世界的开端自然要追溯回《DOD》的 E 结局……

2003 年 6 月 12 日，突如其来的红龙和"巨人"在东京新宿展开激战，红龙击败了"巨人"，但随后被自卫队击落。这场战斗对城市造成了非常严重的破坏，而且大概半年后，新宿开始蔓延一种奇怪的传染病——"白盐化症候群"。大多数情况下，感染者的身体会在数天或者数周之内渐渐发生"白盐化"现象，致死率是 100%。有极少数的感染者不会发生"白盐化"，但是性格会变得非常狂暴并且袭击那些没有染病的人。

2004 年，白盐化症候群感染者数量激增，而且大多感染者都集中在新宿一带。由于政府无法抑制怪病的扩散和恶灵的横行，最后不得不发布"新宿封锁计划"将新宿临时封锁起来，10 月，新宿周边建起了隔离墙，将感染者完全隔绝开来，病情的扩散才得到暂时的抑制。然而这个稳定期并没有维持多久。2008 年，隔离墙从内部被破坏，大量



▲两个版本，相同故事，不同主角。

残暴的怪物（其实就是那些染病狂暴化的人，人们称其为"恶灵"）出来肆虐，并且出现了能够统率它们的怪物"赤眼"，日本再度陷入了混乱，而且病症和恶灵也开始蔓延到全国。到 2009 年，日本政府不得不决定对新宿投下核弹，并对国内出现的恶灵展开大规模歼灭作战。

同时，人们秘密地对红龙的尸体进行的研究也取得了突破。从研究中他们发现了与这个世界不同的其他世界，确立了"多元世界学说"。通过对异世界的研究，还发现了这个世界上不存在粒子"魔素"，而"魔素"就是引发白盐化症候群的原因。然而讽刺的是，这种"魔素"并不会被核攻击清除掉，反而因为核爆的原因扩散到了全世界，导致传染病在全世界范围内爆发。

通过对魔素和异世界更深入的研究，人们发现了能够通过魔素从多元世界中抽取能量，实现无中生有的技术，这种技术被称为"魔法"。而对魔素和魔法的研究成果，也使得防治"白盐化症候群"的"Gestalt 计划"成为了可能。关于这个计划的详情我们后文再解释。

在这之后，人类还开发出了能够暂缓白盐化症状的药物，并且纠集年轻的力量组成军队，经历了漫长的战斗之后，在 2031 年成功消灭了所有赤眼，恶灵的威胁也几乎被排除了。但是，人类仍然没法阻止白盐化症候群的蔓延，因此只能实行"Gestalt 计划"。

"Gestalt计划"的全貌

Gestalt 和 Replicant 其实都是游戏中的专有名词，如果按照副标题来翻译的后文可能不太方便大家理解，所以下文会继续用英文原名。



▲计划关键的黑之书和白之书。

人类通过对魔法和魔素的研究发展出了一项技术，那就是利用魔法能将人的灵魂和肉体分离开来的技术。分离之后，灵魂那部分会成为 Gestalt，Gestalt 能够避免感染白盐化症状。而留下来的肉体只会保留构成数据，通过这些数据可以制作出与那个人完全一样的肉体，并且通过魔法注入简单的模拟人格，这就成为了 Replicant。Replicant 本来没有自主的意志，而且没有生育能力的，但是死亡了也可以根据数据重新制作一个一样的出来，这相当于一个可以半永久运作的系统。他们的主要作用，就是作为 Gestalt 的容器，等以后能够让 Gestalt 回归到 Replicant 里面，变回普通的人。

而 Gestalt 计划原定的构思，简单地说，就是通过魔法将人的灵魂和肉体分离，把成为 Gestalt 的灵魂封存起来，留下 Replicant 并灌输"主动讨伐恶灵，维护计划"这种简单意志，通过机器人（Android）对他们实行管理，一边消灭恶灵，一边收集世界上残留的魔素，然后由机器人中的祭司通过魔法的仪式，将魔素送还异世界。等过上千年，疾病和魔素都基本清楚干净之后，再由 Gestalt 和 Replicant 融合就能还原成原来普通的人类。

另外为了让融合顺利进行，还开启了“黑之书企划”。人们通过多元世界的技术，成功将 Gestalt 注入到书外形的容器里面，制作出以“黑之书”和“白之书”为首等 13 本“封印之书”。其中只要同时启动“黑之书”和“白之书”就能够产生庞大的魔法能量，能让所有 Gestalt 强制回到对应的 Replicant 中。

——表面上看这个计划是非常完美的，然而实际上却存在很多 BUG。其中一处，就是灵魂变成 Gestalt 经过一定时间之后会发生劣化，会像感染病症一样变得非常残暴和失去自我，变成所谓的“崩坏体”，最终也会完全死亡。

经过研究之后发现，必须先找到一个即使变成 Gestalt 仍能保留自我的人（原型 Gestalt），然后由他给其他不断向所有的 Gestalt 提供稳定的魔素，这样才能阻止崩坏。为了能找出这样的人，世界净化机关制作出“黑之书”的复制本，并赋予让普通人变成 Gestalt 的功能，然后开始面向贫穷的人下手。而他们最后成功找出来的人——就是我们的主角，或者准确地说是最后的大魔王——尼尔。《尼尔》初代序章那个残破的现代都市，就是以这里为舞台。

生活贫困的尼尔被人欺骗能治好他妹妹（女儿）尤娜的病，参加了这个试验。但是等待试验的途中，尼尔发现之前试验的人一个接一个地变得狂暴，察觉到这个试验非常危险的尼尔带着尤娜逃跑，逃到了商场的时候被大量崩坏体围困。在绝望之下，尼尔与复制的黑之书接触，成为了 Gestalt，而且还是万中无一能保持自我的 Gestalt，得到了使用魔法的能力。然而悲剧的是，当他击退了所有崩坏体之后，妹妹（女儿）也接触了黑之书，可是却无法保持自我，并且开始崩坏。

之后，世界净化机关再次接触了尼尔，尼尔答应了他们“免费帮尤娜冷冻起来直到 1000 年后疾病消失了的世界”的条件，作为原型 Gestalt 向其他 Gestalt 提供魔素，协助实行 Gestalt 计划。

《尼尔》王道剧情的背后

其实说到这里，已经差不多将《尼尔》的背景故事透个大半完了。不过在继续讲下去之前我想先简单介绍一下《尼尔》的主要剧情。

尼尔和尤娜是生活在某个村庄中的一对兄妹（父女），尤娜体弱多病，而尼尔为了照顾尤娜，在德波尔和波波尔两姐妹的帮助下，每天接受村民的各种讨伐野兽和魔物之类的委托，赚钱维持两人的生活以及给尤娜买药。某一天，尤娜为了减轻尼尔的负担，只身一人去了石之神殿寻找一棵名贵的花朵“月之泪”，却被困与神殿之中。第二天，尼尔为寻找迟迟未归的尤娜来到了神殿，并且解开了一本能漂浮在空中，而且能说人话的“白之书”的封印。借助白之书使用魔法的力量，尼尔成功击败抓了尤娜的铠甲兵救出了尤娜，然而却发现尤娜已经染上了致死率 100% 的黑文病。

为了治疗尤娜的黑文病，尼尔把希望寄托在德波尔经常传唱的远古之歌的歌词上——“《黑之书》给世间带来灾难之时，《白之书》便会出现，用‘被封印的言语’，赶走《黑之书》，驱散灾难。”尼尔坚信这首歌上的灾难就是指黑文病，于是便开始了寻找“被封印的言语”之旅。在这途中，尼尔还认识了与半人半魔物，不穿裤子整天露出内裤的女性凯涅；拥有石化之眼，能把看到的一切石化的艾米尔；还有假面之国的国王等等。

尼尔成功集齐了所有“被封印的言语”，但就在此时巨大的怪物袭击了他们的村庄，尼尔、凯涅、艾米尔合力奋战，却最终不敌对手，只能任由魔王和黑之书抓走了尤娜，消失得无影无踪。

5 年后，尼尔经过了漫长的旅程再次回到村子中，从波波尔的口中知道了魔王的线索，于是集合以前的伙伴，再次展开了讨伐魔王的行动。最后成功打败了魔王，救出了妹妹 / 女儿，完美结局……

等等好像哪里不对。这个王道的勇者讨伐魔王救姑娘的套路，跟前面的说了大半天的设定怎么看都对不上啊？确实，《尼尔》的流程前面大部分时间给你的感觉都是这种王道的日式 RPG 套路，但是到了后期，你就会发现这个故事的设定远远没有那么简单。现在我们回到 Gestalt 计划那边。

Gestalt 计划有了尼尔这个原型 Gestalt 之后得以顺利进行，但是一千多年之后却出现了另一个任何人都猜不到的 BUG，那就是 Replicant 居然也诞生了独立的人格，并且拥有了自己的意志。序章过后，我们看到生活在村庄的尼尔和尤娜，以及生活这个世界上几乎所有的人，其实都是 Replicant。根据官方资料中的时间，这个看似非常落后的时代其实已经是公元 3000 年之后，《尼尔 伪装者》主线开始的时间是公元 3465 年，而《尼尔 完全形态》则为公元 3361 年。

大约在公元 3288 年左右，由于恶灵也已经被清扫殆尽，魔素除了执行计划必要的量以外已经还原得差不多了，Gestalt 化的人逐渐苏醒。但是由于 Replicant 已经拥有了独立的人格，因此 Gestalt 反被视为想侵占他们身体的魔物。Gestalt 和 Replicant 展开了持久的抗争，而其中已经有一部分 Gestalt 变成了狂暴的崩坏体。（下文会在角色名字前面标上 G 和 R 来区分该角色的 Gestalt 体和 Replicant 体）。

而作为玩家，我们要玩到游戏的终盘，R 尼尔进入了魔王的城堡，与一直照顾他的德波尔和波波尔对峙的时候，才明白这个惊人的事实，原来我们一直在游戏中讨伐的魔物，它们才是真正的人类。

一旦立场变换，同样的事情就会有不同的意义。我们每一个行动，虽然表面上还是像王道 RPG 那样单纯地为了守护重要的人，打倒邪恶，但实际上都是将真正的人类往灭绝的深渊下踩。

Gestalt 复活惟一的希望是“黑之书计划”，可是当黑之书想要唤起白之书的记忆去完成“黑之书计划”时，白之书却因为与尼尔等人建立起来的羁绊放弃了自己的使命，导致“黑之书计划”破产。

G 尼尔——也就是游戏中的魔王，过了一千多年之后终于察觉到尤娜已经没可能复活这个事实，于是强行抓走了 R 尤娜，让 G 尤娜回到她自己的身体中，然而善良 G 尤娜却在最后把身体让给了 R 尤娜。“这副身体里面已经有其他人了，而且她也在想念哥哥（父亲）哦。”留下最后的话语，G 尤娜便消失在最爱她的哥哥（父亲）面前，飘散在阳光中。



▲德波尔和波波尔的真实身分就是负责送还魔素的祭司机器人。

一直给予 R 尼尔协助的德波尔和波波尔，她们真正身分就是负责送还魔素的祭司机器人。她们一直给予 R 尼尔帮助目的是启动黑之书计划，以及引诱他到 G 尼尔的面前，让 G 尼尔能回到自己的身体。然而由于玩家的奋战，G 尼尔同样无法回去身体。而且因为每一个结局中，G 尼尔都必定被玩家击败而死亡，这意味着所有 Gestalt 化的灵魂无法再维持稳定，必然会逐渐崩坏消失。而 Replicant 没有繁殖能力，Gestalt 崩坏之后也无法再制作复制体，因此——《尼尔》里 4 个结局无论走哪一个，Gestalt 如果不找出新的魔王，人类都将走向灭亡。

只有欲望得到满足 才是对角色来说最好的结局

《尼尔》相比起《DOD》初代没有黑得那么露骨和彻底，但还是有很多涉及伦理问题的隐藏设定，比如少年版的R尼尔曾经为了赚医药费做过PY交易（字面意思）。女主角凯涅虽然人设养眼着装色气，但性格粗鲁动不动就爆粗，台词里有大量#*□×之类的消音字句，而且由于双性人的体质，使她曾经饱受歧视，变成了现在这样的性格。小正太艾米尔的梦想是成为尼尔的新娘……诸如此类的设定依然保留了《DOD》的风格。

而且，很多情节方面也设置了很多对理想主义的讽刺，比如尼尔帮助矿山兄弟去寻找他们失踪了一个星期的母亲下落，然而到头来只发现了他们母亲和情夫两人的尸体，这位母亲是在丢下两个儿子与情夫私奔的途中死去的。尼尔坚信"只要坚持下去，奇迹就一定会发生。"可最后换来的，就是白之书的一句嘲讽——

"奇迹没有发生，只有最坏的真相等待着。"

不过，至少剧情的走向和结局没有《DOD》那么压抑，如果不去深究背后的结果，那么《尼尔》的结局就是成功打败了魔王救回了妹妹（女儿），而G尼尔和G尤娜也能快乐地生活在天国，甚至连前面的艾米尔也吐了便当，可谓皆大欢喜的GOOD ENDING。至于C、D两个结局，虽然要么是亲手杀死女主角为她带来解脱，要么就是为了救回她而牺牲自己（搭上玩家的游戏存档），但也算得上是一个非常浪漫的结局。

就如横尾太郎本人所言。"他们（笔下的角色）痛恨自己所处的环境，同时也相信自己的选择，即便会失败，但依旧选择与他们的命运做抗争。这反映了他们对自身信仰的贯彻。"

所以，即使以客观的角度来讲，不管《尼尔》还是《DOD》大多数角色都没落得什么好下场，但至少他们到最后达成了自己的欲望，或者贯彻自己的信念而死。所以哪怕付出了很大的代价，甚至搭上了无辜的人，对他们自身来说都得到了一个理想的结果。

不过，如果你排斥"扶她"或者PY交易之类的设定，那大可以放心，《自动人形》里面几乎没有这些，只不过，我个人认为它剧情安排比《伪装者/完全形态》以及《龙背上的骑兵》都要毒，所以大家还是做好心理准备。





▲只要能够守护尤娜的笑容，世界毁灭又如何呢。


▲漂亮外表低下隐藏着粗犷性格的凯涅。

《伪装者/完全形态》与《自动人形》的关联

话说回来，《尼尔 伪装者/完全形态》和最近的新作《尼尔 自动人形》之间有什么联系？没玩《尼尔》初代会不会玩不懂《自动人形》呢？

答案是：不会。这就跟你不玩《DOD》，照样能玩懂《尼尔》是一个道理。虽然《尼尔》的开端是《DOD》的E结局，但之后的设定都跟《DOD》没有任何关系，比如我改一下设定说插在东京塔上的不是红龙，而是红烧墨鱼丸，只要这颗"墨鱼丸"能散播出同样的魔素，后面的故事似乎也能照样展开（大雾）。

《自动人形》的故事是发生在《伪装者/完全形态》的五千多年后，这段时间里，人类似乎已经解决了Gestalt和Replicant之间的矛盾（新作里已经没有这两个概念了），然后又经历了外星人和机械生命体的侵略，逃亡到月球建立月面基地，然后又组建机器人和寄叶型部队对地球展开多次大反攻等大事件（这些都只是售前的情报哦），故事也主要围绕机器人和机械生命体之间的矛盾展开，因此已经算是一个不同的世界了，所以丝毫不用担心玩不懂——如果你真的玩不懂，那也不是没有玩初代的锅。

这丝毫不奇怪，因为如果要理解故事的全貌，绝对不是通关一遍就能解决的，而是要你在游戏中找出各种文档资料，结合某些角色片言只语的暗示，经过整理归纳，再综合前作的剧情，才能看懂这个故事的全貌……这想想就让人觉得头晕，没事，我知道大家充满了好奇心，但又抵不过工作忙碌、学习繁重、游戏坑太多等总结起来就是一个懒字的原（jie）因（kou），所以——

空想科学

THE DREAM-SCIENCE LAB

栏目主持：水无月　原文：柳田理科雄（日）　编译：三栖人—极品废车

这期“空想科学”栏目中，我们要探讨的是日本体育运动题材 ACG 作品中那些古怪离奇的“必杀技”，既然说到这个话题那么首当其冲的必然是《足球小将》了，这部作品描绘了一群热爱足球的青少年们从童年到青年，从学生到职业球员的成长历程，以及最终在世界赛场上崭露头角的精彩表现，受到了许许多多漫画与足球的爱好者们的喜爱。不过本作也以各种违反力学常识的“必杀技”而时常能引发各种吐槽，因此探讨一下作品中各种“必杀技”的原理想必也是一件非常有趣的事。

《足球小将》必杀技大揭秘——高空飓风



兄弟合力其利断金

有这么一部热血足球漫画，许多人因为它而爱上了足球运动，甚至不少职业球员也是受了它的影响才走上的足球道路。某届日本国家队 23 人大名单，里面有 17 人说自己是少年时候看了它才开始踢球的。它的作者曾被巴塞罗那俱乐部赠与年票，理由是“谢谢你让大空翼来巴塞罗那踢球。”

说到这里发现很多人已经猜到了。没错，这部足以担得上“促成了日本足球界成型”这句高度评价（日本足球协会第 10 任会长川渊三郎语）的作品正是《キャプテン翼》（《队长翼》），本作一般中译为《足球小将》。不过需要说明的是作者高桥阳一本身对足球一窍不通，整部漫画当中也充斥着各种超级系非人类，以至于常常被人吐槽成史上第一部足球主题的青春热血励志格斗杂技科幻漫画。关于那妇孺皆知的十三头身咱们就先放一边，专说最为重要的各种必杀技，一使出来不是撕裂球网就是踢碎围墙，要不就是把守门员连带俩后卫一块怼进门里，当真是挨着些儿就死，磕着些儿就亡。挨着皮儿破，擦着筋儿伤。在这么一帮动不动就把球踢成冬瓜形状的怪物当中，要是不掌握个几项必杀技都不好意思跟人打招呼。而要说这当中最让人迷恋的超一流技术活，想必“高空飓风”（日文写法为スカイラブハリケーン）肯定跑不出前三甲。





■高空飓风必杀技在动画中的表现。

咱们先来说说这“高空飓风”到底是怎么回事吧。这个必杀技是立花和夫与立花政夫两兄弟在初中时候练成然后拿出来行走江湖的。发动步骤大致如下，首先，政夫仰面朝天躺下弯曲身体，把大腿提到胸前脚底板朝天，然后和夫踩在政夫脚底，政夫用力蹬腿帮助和夫跳跃。这样和夫就能获得巨大的推力飞到高空来发动攻击。并且还能通过调节力量和角度让和夫可以随心所欲自由飞翔，攻守一体收放随心，就是这么帅气。所以据说模仿这招然后夸嚓踩到小伙伴肚子成功 GG 的熊孩子也不少，别问我是怎么知道的。

然而，如此帅气而实用的招式为什么从来就没见有人在实战中使用过呢？难道说这技能本身存在什么实在无法解决的缺陷不成，让我们一起来研究一下吧。



必杀技的秘密

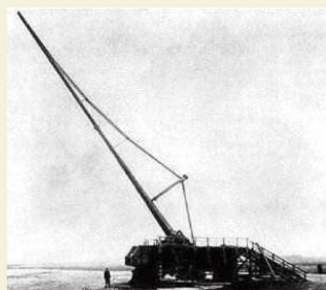
首先，我们先来看一下高空飓风最大的特色，就是能把人送上高空的跳跃力加成。从直觉上判断的话，会很容易把这里面的原理理解成“以两个人的脚力去推动一个人，所以跳起的高度能达到平常的两倍”——当然似乎漫画里也是这么解释的——然而事实却并非如此。

将两台三吨的千斤顶上下摞起来放，是不可能顶起六吨重的物体的。想要以两台千斤顶顶起两倍重量，只有平行放置才行。同样道理，上下位置的立花兄弟，也没法把两人的脚力简单加在一块儿去推动一个人。真正让和夫白日飞升的原因，并不在“力量”，而是在“距离”上。

同样重量的一个球，如果想要将它尽量抛高，除了使更大的力气之外，还有一个办法就是以更大的动作去抛投。在加速度大致相同的情况下，这样加速距离越长，能用于加速的时间也就越多，自然最终能达到的速度也就越大。同样道理，同样的弹丸和发射药，如果以更长的炮管发射，那么相对来说射程也就能更远。

从漫画上可以看出，在高空飓风发动的瞬间，和夫的姿势是近似深蹲，大腿和膝盖基本都是弯曲到了极限状态。中学时代这两人的身高都是 163cm，如果是以深蹲姿势从地面跳起的话，到离地瞬间为止，重心移动的距离约为 50cm。

另一方面，扮演跳台角色的政夫是从同样近似深蹲的姿势——虽然是反向的——伸展到近似肩背倒立的姿势。双脚的移动距离约有 1m。



▲人类史上射程最远的火炮，炮身长到需要外挂辅助支架才能保证不被自身重量压弯。

也就是说，在使用高空飓风起跳的时候，和夫的重心移动距离等于自己的 50cm 加上政夫提供的 1m 总共 1.5m。是和夫独力起跳时候的三倍。

换句话说，高空飓风所提供的跳跃力加成，不是两倍，而是三倍！

这还没完呢，别忘了和夫是从近似肩背倒立姿势的政夫脚上起跳的，也就是说，高空飓风除了能提供更强的跳跃力之外，还能提供一个更高的起跳点。简单估计一下，身高 163cm 的政夫肩背倒立起来，脚底离地的高度大约能有 140cm。所以这俩人一旦使出高空飓风，所能达到的最终高度为“地面起跳高度 *3+140cm”。

考虑到这对飞天耗子兄弟原本就擅长空中足球战术，例如以门柱借力起跳之类的把戏，在第一次使出高空飓风的比赛当中，也跳到了目测 150cm 的高度。

这么一来，150cm*3+140cm=590cm ！

作为参考，成年人使用的标准球门横梁高度为 244cm，轻轻松松就翻了个倍，不愧是制空足球的创始人，上海杂技团都要甘拜下风。



在现实中验证一下吧



▲其实现实的足球比赛里也不免会出现类似“高空飓风”的动作，虽然……

那么，要是真在实战当中运用这一招的话，又会产生什么结果呢？这里我们先不考虑会不会夸嚓踩到什么不该踩的地方，或者从三楼那么高掉下来会不会摔死这种问题。就当是耗子兄弟心意相通，再加上经过大量的练习，时机和角度拿捏的天衣无缝，单说一个技能前摇，似乎就是重大的破绽。

首先，政夫需要从奔跑中转为仰面朝天躺好。这个笔者自己试了好几次，无论如何都得花上 1.4 秒。然后是和夫跳上政夫的脚底板，这里没必要跳得很高，按高度一米来算要花 0.8 秒。接下来是政夫开始蹬腿，和夫准备起跳 ,0.23 秒。最后和夫一路飞到快六米高空，再需要 0.96 秒。总计耗时 3.39 秒。

在紧张的足球比赛中使用这么花时间的技能真的没问题吗？有 3.39 秒的时间，就算是 100m 跑 12 秒的选手也已经跑出去 28 米了。等和夫飞到了位，球门前都能排起人墙了吧。

所以说立花兄弟幸好你们选对了片场。在这种热血少年格斗漫画里，别说是花三秒半起个飞，你就算打人之前要放个嘴炮跳个舞画星星敌人都得一律呆呆看着，这都是哈数。

啥，你说足球小将不算热血格斗漫？嗯……你问问当年被笔者踩进医院的小伙伴同意不。

▼危险动作，请勿模仿！



附：现实足球比赛中实现过的《足球小将》必杀技

其实《足球小将》中各种令人匪夷所思的超能力必杀技多是在主角们的少年时期，而漫画在世青赛后随着各种现役职业球员的加入，必杀技的效果也被逐渐弱化。实际上，一些漫画中表现不算太夸张的必杀技在现实足球比赛中也并非不能实现，比如说早田诚的剃刀射门。剃刀射门是依靠脚法踢出一种弧线巨大的贴地射门，甚至可以在绕过对方后卫和门将之后伴着诡异旋转入网。如果是经常看足球比赛的读者，在各种大赛中不难见到精彩无比的香蕉球（有着夸张侧弧旋转的球）或落叶球（门将以为会打高，结果球在最高处会突然下坠直接从门将头顶飞入球门的进球），例如乌拉圭著名射手弗兰在 2010 年世界杯中打入南非队的那脚诡异的弧线球。实际上在那届世界杯中弗兰共打入 5 球捧得金靴，每一球几乎都和《足球小将》中的某些必杀技或场景有异曲同工之妙，简直是高桥阳一的代言人。



▲乌拉圭著名前锋迭戈·弗兰。

而日本职业足球联盟与漫画作者高桥阳一也联合推出了一个高难度特别企划，即由足球运动员在现实中真实地再现《足球小将》中出现的足球必杀技，还开设了一个特别网站“http://www.dreamshoot.net/”，在上面可以看到“J 联盟 × 足球小将 DREAM SHOOT”系列的视频，旁边还附上了漫画原图供观众对比。目前早田的“剃刀射门”，肖俊光的“反动蹴速迅炮”以及翼和岬太郎的“双人射门”都已经在 dreamshoot 企划中得以实现，各位有兴趣的话可以去看看。

J.LEAGUE×キャプテン翼
DREAM SHOOT.net

キャプテン翼の必殺シュートをJリーガーが再現！ドリームシュート 2014



ツイート

ドリームシュート #1 カミソリシュート



▲dreamshoot企划页面。



▲视频中的J联盟职业球员正在尝试实现漫画中中国队球员肖俊光的必杀技“反动蹴速迅炮”。

•传播游戏理论•关注游戏现象•改善游戏心态•倾述游戏烦恼

玩由心生 GAME PSYCH

主持人·余烬

很早之前玩任何 RPG 时都会尽可能地将游戏中的所有 NPC 对话一遍，毕竟 NPC 的话语也是游戏内容的一部分。后来我玩到了《空之轨迹》，游戏中的 NPC 不仅数量众多，更重要的是每完成一个小任务，所有 NPC 的对话都会刷新一遍。甚至到了游戏后期，主人公一行可以前往全国的各个地方，这使得 NPC 的对话量变得更加惊人！从此，我放弃了与所有 NPC 对话的强迫心态。直到后来玩到了对话量更惊人的《零之轨迹》和《闪之轨迹》，我才意识到当年的放弃实在是太正确了！对于游戏中的这些强迫心态，相信各位读者同样有不少。



版面设计 雷普利
插画绘制 西达cida

第四问：如何应对游戏中的强迫心态？

QUESTION FOUR

玩由心生 GAME PSYCH 玩家们的强迫心态

我们未来的英雄，被赋予了拯救世界使命的勇者一行从城堡里面出来了，他们即将踏上击败恶龙的伟大征程！他们向着……一位 NPC 居民走去，然后与这位居民反复多次对话，又向着另一位居民走去并再次对话。噢，我们伟大的勇者居然和城镇里的所有居民对话了多次！他们还……进入了每一座房子的房间中，然后打碎了所有的罐子，翻开了所有的抽屉！噢，击败恶龙的过程是如此的复杂吗！？



▲日剧《勇者义彦和魔王之城》中也有居民们无视勇者在屋内翻箱倒柜的描写。

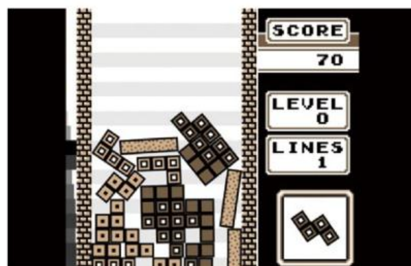
如果你是一名 RPG 爱好者，这种到达新地点后与所有 NPC 对话并进入每一座房子翻箱倒柜的经历一定不会陌生。虽然自己在进行这些行为时并不感到奇怪，但之后依然会怀疑自己是不是有强迫症？

其实，这种玩家们所认为的强迫症在游戏中略见不鲜。场景中所有的物品不管有没有用全部捡了；地图中的这一区域没有去过还有迷雾，必须得前去将所有地图上的迷雾消除；只要一有机会立马装填满子弹，无论之前射出了几发；这里居然有这么多油桶，看我全部射爆它们；这两处明显不一样且没有对齐啊，必须得把它们弄工整！当然，如果你还是一名“《文明》系列”的玩家，一定还有一种强迫症难以治愈：再来最后一回合。

在游戏领域，强迫症已经成为了一种标签，甚至成为了一款游戏创造的源泉。不少游戏甚至打出了“逼死强迫症”或“强迫症治疗”的口号。

比如这款《Not Tetris 2》，从标题就告诉了玩家这“不是俄罗斯方块”。一开始只落下几块方块时并不觉得和《俄罗斯方块》有多大的区别，直到堆砌的方块越来越多时，才会意识到这对强迫症玩家是多么得折磨。这歪歪扭扭还怎么都放不工整的俄罗斯方块，强迫症玩家看了想打人！

再比如这款《别动小狗》的小游戏，推进游戏的方式并非是需要进行怎样的操作，而是不进行任何的操作，连轻微地移动下鼠标都不行。只要保持“敌不动我不动，敌狂动我依然不动”的优良作风，便能轻易通关这款游戏。听起来好像挺轻松，但对于习惯了在游戏中进行各种跳跃加走动的玩家而言就没那么容易了。这款游戏会使用各种方法来引诱玩家进行操作，包括强行拖慢等待时间、游戏内出现弹窗、游戏出现黑屏、游戏装死机等等。游戏不仅打着“逼死强迫症”的名号，实际玩起来还真是有那么一回事。



Don't shoot the puppy

START







TIPS 《勇者义彦和魔王之城》是日本东京电视台于2011年制作并播出的深夜剧，其中有着大量对《勇者斗恶龙》游戏和玩家的吐槽。本剧在2012年和2016年分别推出了两部续作。

玩由心生 GAME ❤ PSYCH 强迫症的真实患者

“我要和这位 NPC 重复对话 100 次，甚至 1000 次。”

“我不是在追求完美，我也知道这样做毫无意义，但是我必须要这么做，不然就会……”

“即便是上班上学迟到，甚至被辞退或休学，也要回到家中进游戏翻箱倒柜。”

“每一次强迫症发作时，我都会心跳加快或者出汗。”

“当他人问我为什么这样反复做时，我会以‘没什么’敷衍过去。”

如果各位读者认为自己在游戏中有“强迫症”，那么是否有着以上的几种想法和做法？并非是“我可能会这样想和做”，而是真真切切有这么一些想法和做法。

其实，我们平常所说的游戏中的“强迫症”仅仅只能说是一种追求完美的理念或者长期养成的游戏习惯，完全上升不到病理性症状的这一层次。而我们在游戏领域谈到强迫症时其实多多少少有一些戏谑的成分，因为这些行为在游戏中可能就是多余的。“强迫症”也好，“完美主义者”也好，其实不过是玩家为了给这些看似多余的行为找一个合理的理由，以求自己的内心能够获得平衡。从个人的角度来看，我不太喜欢把这些行为称之为“强迫症”，因为这是对真正的强迫症患者的不尊重，我更乐意将之称为“强迫心态”，正如本期的题目“如何应对游戏中的强迫心态”所阐述的那样。

真正的强迫症患者并不是什么完美主义者，也没有什么爱干净喜整洁的生活习惯，他们所有那些无法停下来的荒唐事都是源于一个最简单的理由——恐惧。因为恐惧，他们不得不去采取强迫行为，并通过这些仪式性的行为来缓解自己的恐惧；因为恐惧，他们汗流浃背又神经紧张，不能做，但又不能不做，做完了再重复继续做。而他们所恐惧的正是那个“万一”，是那种对糟糕的事情可能会发生的强烈焦虑。而强迫症患者的患病时间也不是用天来计算的，对于他们来说，3 年算短，长的可以达到终身患病。

大约一年以前，17 岁的吉姆还是个正常的青年人，才华横溢，兴趣广泛。然而一夜之间，他变成了一个孤独的旁观者，被他的心理残疾隔绝于社交生活之外。具体来说，他形成了一种强迫性的洗涤。由于他的强迫思想是觉得自己的手和身体无时无刻都在接触细菌十分脏——尽管他的理性告诉他事实并不是这样的——因此他开始花大量的时间来洗掉自己想象的污秽。他一天可以洗五十多次以上的手，用各种强性的洗手液和消毒液反复洗，即便手掌和手腕以上的肤色已经不同。他基本不会用手掌去接触任何东西，即使是开门也会用衣服或纸巾将手包住。这种仪式性的洗涤在后来占据他所有的时间，迫使他不得不退了学。

读到这里，各位上着班写着作业甚至在打游戏前都不洗手的读者大人们，真的还觉得自己在游戏中的种种行为就是强迫症吗？

玩由心生 GAME ❤ PSYCH 改善从这里开始

如果正在读这段文字的你不幸正是一名货真价实的强迫症患者，那么建议你还是正式去相关机构看看，我这里的文字可帮不了你什么。但如果你只是想改变自己在游戏中的种种强迫心态，那么可就要记住这改善强迫心态的九字真诀“探本质，改习惯，放轻松”。

首先，有强迫心态的玩家需要明白自己并没有强迫症，这些看似不合理的行为其实只是为了让自己心态平衡，以此来玩得更爽。反复多次与 NPC 对话只是为了不错过重要的信息；在房间内翻箱倒柜其实是探索游戏的一部分；一有机会立即装填弹药，是为了射杀随时都会冒出来的敌军；至于游戏中所有的物品和建筑都要左右对其且工整，那是因为我们爱整洁讲规矩。所有由强迫心态所引起的行为，都是为了让我们玩得更爽，久而久之也就成为了一种习惯，也只是习惯而已。

其次，可以去尝试玩一些强迫心态无法产生或过量产生对应行为的游戏，从而改变一种习惯。如果有随时装填弹药的强迫心态，那可以去玩玩《光环》，星盟所使用的绝大部分能量武器都不需要上弹，因为它们的子弹是无限的，只需要防止过热即可；如果习惯了翻箱倒柜，那么可以去玩玩城镇中没有宝箱的游戏，或者《上古卷轴Ⅴ 天际》这种可搜寻物品过多的沙箱游戏；如果在游戏中追求工整，上面那款怎么也工整不起来的《Not Tetris 2》强烈推荐；至于每个 NPC 都要对话一遍，可以去试试把每一款“《轨迹》系列”中的每一位 NPC 的对话全部看一遍，记住每一个小任务完成后全部地图中所有 NPC 的对话都会刷新。当玩家在某款游戏中无法进行习惯性行为，或者多次强制进行该行为以至于厌恶，长时间后这种习惯自然会被抵消。

最后，如果你通过以上的认知疗法和行为疗法后依然没什么效果，那么便请放轻松。这不过是一款游戏中的一件小事，它不会对你退出游戏之后的生活和人生产生任何影响。既然无法改变那么便学会接受，这些在游戏中的强迫心态与习惯就是你独一无二的游戏风格，何必去强迫自己做出改变呢？



▲《空之轨迹》的玩家还记得这位想成为记者的小女孩吗？

心理小课堂

●强迫症

强迫症包括了强迫观念和强迫行为，两者之间不断循环永无止境，也就造成了患者自身的痛苦。

◆**强迫观念**是思维、意象或冲动反复出现或持续作用，尽管个人要努力抑制这些观念。强迫观念是对意识的一种外来的侵入的体验，它们听起来全无意义或令人讨厌，而且对于正在经历着的人它们也是难以接受的。

◆**强迫行为**是指重复的、目的性的动作，根据特定的原则或仪式化方式对于某种强迫观念进行反应。做出强迫行为是为了减少或预防与某些可怕的情境相联系的不适感，但是其本身或者不合理，或者是显而易见的多余。典型的强迫行为包括不可抵抗的清洁行为、检查灯或电器是否关好、点数物体或财产。

第四答：

探本质，改习惯，放轻松。

ANSWER

下期问题预告 第五问

随机性在游戏中发挥着怎样的作用？

TIPS 《空之轨迹》中NPC的数量超过了300人，而到了《零之轨迹》，仅仅是第一章可以对话的NPC数量就超过了200人。

多边共享

提督们Master们Producer们！是时候回幻想乡逛逛啦！
——“东方Project”新作《东方天空璋》公开

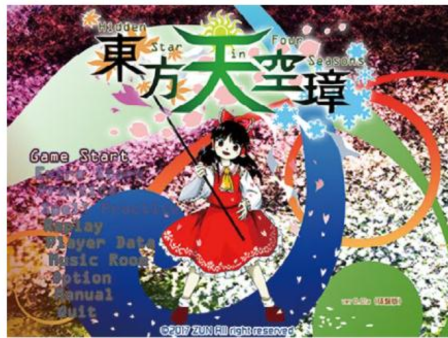
游戏



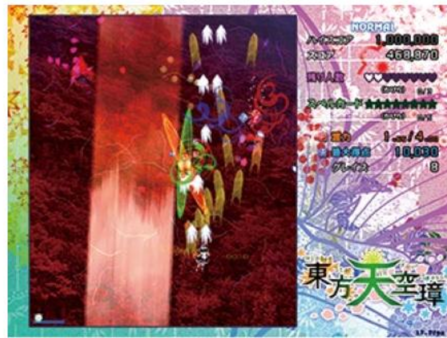
宇宙人 提供

虽然近年来“舰娘”“LL”“FGO”等热门作品的出现使得曾经红遍亚洲地区的同人游戏系列“东方 Project”人气不如以往，但实际上很多这些作品的粉丝都曾经是“东方 Project”的粉丝，幻想乡的“居民”可谓遍布五湖四海。而最近，“东方 Project”的生父 ZUN 在推特上公开了这个系列的正统最新作。这部系列第 16 作定名为《东方天空璋 ～ Hidden Star in Four Seasons.》，是自从 2015 年的《东方绀珠传》之后久违两年的新作，依然是经典的弹幕射击类型，依然是我们熟悉的画风。关于游戏的具体情报还非常少，只公开了几张截图以及主角队的情报，除了系列惯例的主角博丽灵梦和雾雨魔理沙之外，还有偶尔会当客串主角队的天狗——射命丸文，以及最让人在意的角色，冰之妖精琪露诺，而且还是晒黑版的（笑）。游戏预定将会在今年 8 月 11 日（C92）上发售，而 5 月 7 日会发布试玩版。

另外，由“东方 Project”和“黄昏 Frontier”小组（代表作《东方非想天则》等）合作的格斗游戏《东方凭依华》也会在同一天发售，以及同一天发布试玩版，所以幻想乡的“前居民”们，该回去幻想乡看看啦。







海底人是真实存在的啊！
——《海归线》

漫画

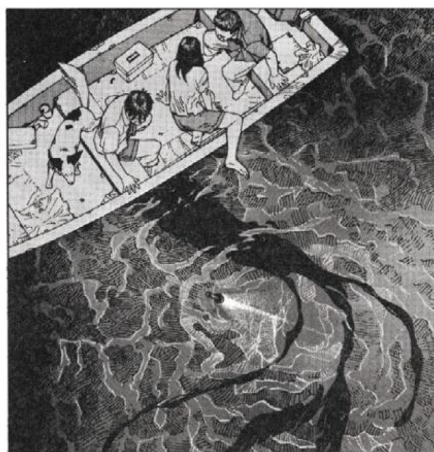


北山杉（实习编辑）提供

一提起今敏，大多数人首先会想起诸如《千年女优》、《红辣椒》、《未麻的部屋》等电影作品，这位才华横溢的导演在他短暂的生命时光里为世界奉上了许多传世的经典作品，这部漫画作品《海归线》是今敏发表的第一部漫画单行本，虽然是大师的出道之作，但漫画里所展现出的分镜、美术的功力仍然无可挑剔，其中一些分镜头的处理依稀可以看到后来作品的影子。



《海归线》出版于 1990 年，是一部标准的 90 年代作品，作品不仅宣扬了那个时代所流行的环保主义思想，更探讨了人与自然、人与人之间更深层次的关系。本作的主角八代洋介是一名标准的小镇青年，他和那个年代所有的年轻人一样向往着大城市的生活，却又因为各种原因无法离开这座海边小镇，他拥有小镇青年所应该拥有的一切善良、质朴的个性，但在新时代来临时常常又会陷入迷茫。一方面，他渴望大城市的喧嚣，另一方面他又舍不得彻底摧毁小镇的传统，漫画中所谓的「海底人的蛋」，其实也就是杨介心中代表传统那方的象征。漫画的结局中代表传统的自然向人们展示了它的恐怖力量，小镇以被完全摧毁的代价得以保留了下来，但随着洋介像小镇其他年轻人一样去往东京之后，失去了未来的小镇，最终的结局也就不言而喻了。



当虚拟角色穿越到现实
——四月新番《Re：CREATORS》有看点

动画



余烬 提供

男主角像往常一样拿出平板电脑，点开新番的最新一集，恍惚之间他穿越到了动画的世界之中，并亲眼看到了番剧中的女骑士驾驶着大型机甲与敌人的战斗。

这种稀里糊涂就穿越的剧情各位是不是相当熟悉？但接下来的剧情就大不一样了。在女骑士与敌人的战斗中她发现了男主角的存在，并在保护男主角时和他一起反穿越回了现实中的日本。之后他们发现，除了女骑士之外，日本各种类型动画中的各类角色都相继穿越到了日本，互相之间还发生了战斗。动画中的各角色称日本就是神明所在之地，而那些动画的创造者们就是他们的神。

在强番云集的四月，这部《Re ：CREATORS》是最让我感到欣喜的，一是因为题材的新鲜（虽然“无限流”这种形式在国内小说中经常出现），二是因为泽野弘之的配乐。没错，这又是一部泽野大神参与制作的作品。此外，本作的剧本和角色原案还是由《黑礁》的作者广江礼威主要负责。

自己创作的动画角色有一天穿越到了现实并找到了自己，还对动画之后的剧情走向提出了各种要求。这种二次元爱好者们幻想中的情结就在这部动画中上演，而且还演绎得颇具看点。阅片无数的各位二次元爱好者们，这部相当有意思的反穿越新番可千万不要错过了。

在动画的第二集中，作为“创造者”的某位大叔还说出了一句相当经典的台词“大叔追个番还真是抱歉了啊！”这句深得人心的自黑实在是让我这个 20 多岁的大叔忍俊不禁啊。



▲这句台词预计要千古流传了。

红色有角三倍速
——奔驰在大地上的赤色彗星

周边



六等星 提供

近日，现实中并不存在的“宇宙级机械大厂”ZEONIC 社又带来一款重量级产品——夏亚限定版公路自行车。

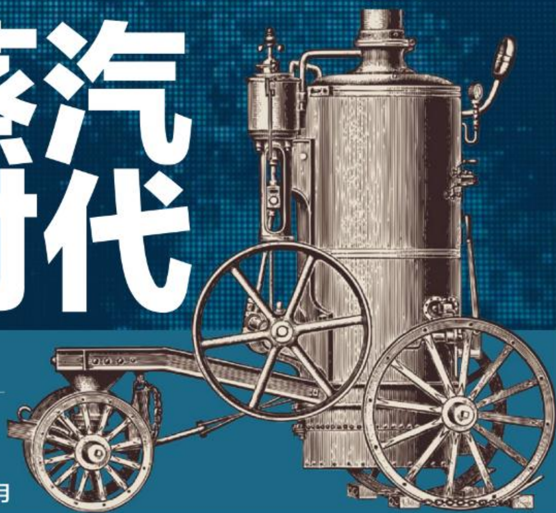
该自行车以夏亚的称号“赤色彗星”命名，以红色为主色调，头管部分印有机械设计大师大河原邦男执笔设计的 ZEONIC 金色徽章。虽说是周边商品，但自行车本身性能也绝不会辜负了“赤色彗星”这个名号，各个零部件都将交由专业的自行车厂商设计，即使只作为一辆自行车，也将充分满足骑行爱好者的需求。





该商品将分为碳钢（35 万日元）和铝（15 万日元）两个版本发售，于 2017 年 10 月交货，有意购买的读者们赶快抓紧时间考个高达驾驶执照吧，不过买回来可能会因为速度太快不让上路哦。

STEAM AGE 蒸汽时代





栏目主持
稀饭&三日月

文 Sumire 编 稀饭

在《尼尔 自动人形》中文版选择于月末发售的4月，充满了动作游戏的热血氛围，家用机平台上有复古却又卡通味道十足的《神奇小子 龙之陷阱》，和原汁原味得让人无法直视的《迪士尼午后合集》。而在Steam上面也是佳作频现，因此本期我们将会为大家带来两款风味独特的作品！一款是咖喱味十足的《战神阿修罗》，不要被名字骗了，其实它的内核更像是《黑魂》而不是《阿修罗之怒》，而另一款则是靠着差劲的推特公关进入了家用机玩家视野的《Mr. Shifty》，既然本作的客服人员都建议大家不要玩NS版而去玩Steam版，那就意味着他们对于这个版本的表现还是很有信心咯？事实上是不是真的这么好？看看下文的评价你们就懂了。

——这个咖喱味的游戏，真难



战神阿修罗

Asura

○死亡时请善待手柄或键盘
○以印度神话为题材，别有风味

评价摘选：
沙耶羽真【Saya U】
——战斗惊险刺激，画面粗中有细，节奏缓急有度，是一款值得一玩的好游戏。

游戏信息

类型：动作
开发商：Ogre Head Studio
发行商：Ogre Head Studio, Coconut Island Games
发售日期：2017年4月14日
用户测评：特别好评
是否有中文：有

游戏简介

《战神阿修罗》是一款由印度团队制作的Roguelike游戏，在游戏中，玩家可以品尝到别有风味的印度神话故事，同时Roguelike元素也为游戏添上了“硬核”的标签。

游戏以复仇为开端，提婆神国王因深信灭国预言，派遣士兵到贫民村捉人牲献祭，逃跑的少年Asura成为了士兵捉拿的对象，最终少年被施以火刑。然而，本应死亡的少年却在烈火中存活，以魔鬼的姿态现世并展开疯狂报复。

虽然“阿修罗”和“提婆神”都是印度神话中的人物，但故事本身并非完全照抄印度神话，而是制作组借神话人物加以杜撰而成。可以确定的是，这个故事和古希腊悲剧有着异曲同工之妙，像是命运的捉弄一般，为破解预言而实施的行动最终成为了灭国的诱因，命运不可违背，挣扎皆是徒劳。



除去故事以外，游戏那本质上司空见惯的系统也被赋予了神话特色，因此展现出了不同的风采。其中之一便是技能系统。在游戏中，技能系统又称为技能树，环形的技能树分为尤塔、查莱克、曼陀罗和巴尔四支，分别代表着不同的罗刹力量。罗刹在神话中意味恶鬼，尤塔、查莱克是他们的名字，但是罗刹这个种族原本是纯粹的魔怪，和从天神被贬为天魔的阿修罗有着本质上的分别，所以本作使用罗刹作为成长系统，也可以理解为是让玩家一步步见证主角入魔的过程。

在游戏的载入界面里，有一句话让笔者十分赞同：“死亡时请善待你的手柄或键盘”。尽管拿着手柄比起使用键盘犹如天助，但相比起《以撒的结合》(下文简称为《以撒》)，《战神阿修罗》的死亡来得更为轻易，也更容易让人变得沮丧。和《以撒》相似，游戏初始提供了屈指可数的生命值、随机的地图、道具和关卡Boss，但与《以撒》不同的是，在



《战神阿修罗》中，玩家每击杀一名敌人都会面临一个选择：是要将敌人献祭获取经验值？还是掠夺敌人获得金币或者武器？献祭可以尽早学习新技能，掠夺则能够赚取金币获取补给，两者都关系到玩家的生存。。

在《战神阿修罗》中，游戏策略对游戏进程有极大影响，这就意味着玩家必须投入大量时间深入体验。因此，如果只是想体验下印度风味，比起花钱买个游戏，围观各大主播的试玩视频并见证他们的各种惨死会是更好的选择。





Mr. Shifty

--闪电出击，双拳打遍天下

○炫酷的瞬移，爽快的打击
○垂直卷轴视角下拳拳入肉

评价摘选：

Marik Bentusi

——虽然乍看之下和《迈阿密前线》有些相似，但以混战和瞬移为核心玩法足以让它与众不同。

游戏信息

类型：动作
开发商：Team Shifty
发行商：tinyBuild
发售日期：2017年4月13日
用户测评：特别好评
是否有中文：否

游戏简介

如果看过本作的宣传视频，相信玩家们很难不被其爽快的打击感所吸引。作为一款垂直卷轴游戏，《Mr. Shifty》虽有射击元素，但红帽蓝衣的 Mr. Shifty 走的却不是射击的套路。依靠着超乎常识的瞬移（Shift）能力，仅以双拳为武器，也足以让 Mr. Shifty 拳打天下。

在动作游戏中，迅速走位并趁敌人出其不备使出致命一击是基本战术，也是考验玩家的反应速度和操作能力之处，在《Mr. Shifty》中也是如此。只是在垂直卷轴视角下，敌人枪林弹雨远比想象中来得猛烈，偏偏 Mr. Shifty 又十分脆弱，只要被击中便只能从头再来，而仅靠普通移动，在密集的枪弹攻势中生还的可能性微乎其微。正因为这样，瞬移成为了玩家最为依赖的移动手段，走位是最基本的应用，只需要一个按键，Mr. Shifty 就成为了一溜黑烟，转眼又于前方不远处现形。

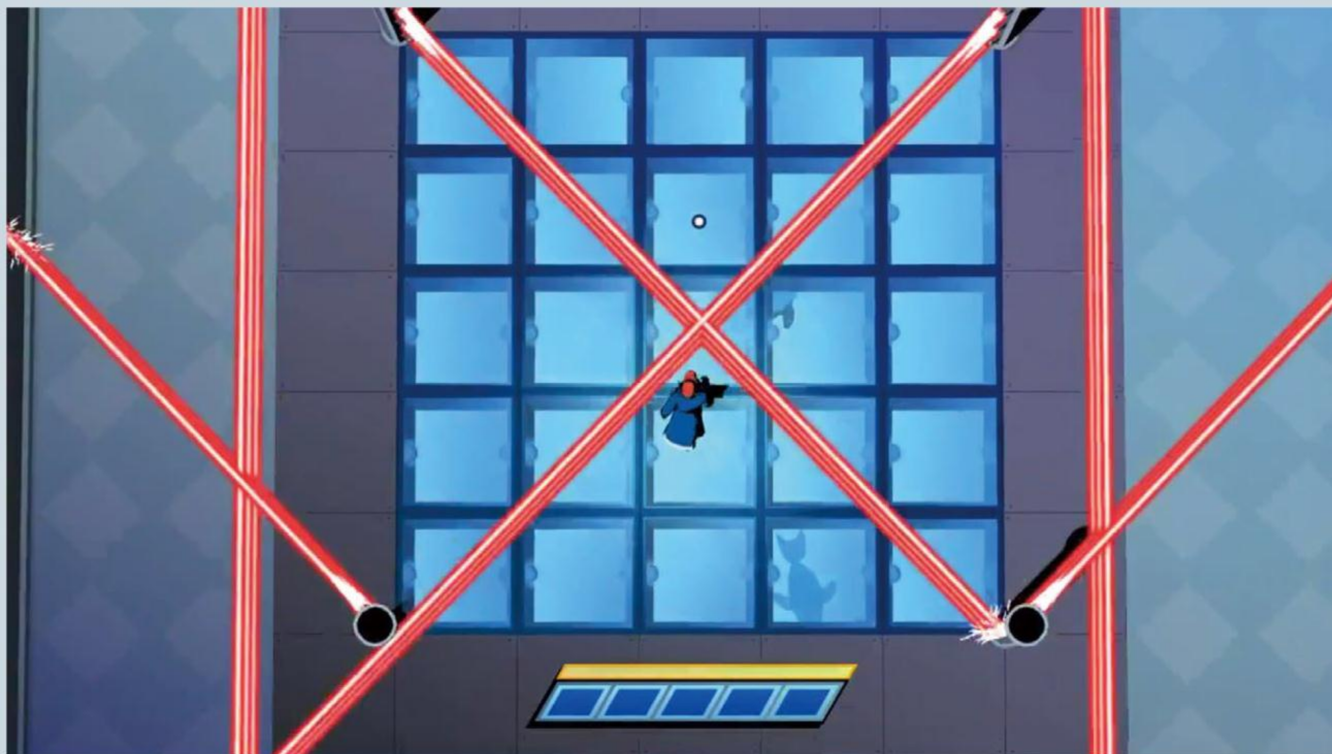


以瞬移为核心的游戏系统，与不同元素相结合产生了多样的策略。在游戏的一开始，制作组便以新手引导的方式告知玩家瞬移可以穿墙，这就为闯关杀敌提供了多样的可能性。此外，除了双拳以外，如果玩家装备（捡到）了不同的武器，那么过关的方法则会变得更丰富多样，你既可以将手上的武器对准敌人一击致命，也可以将其扔向某个机关来关闭鬼畜陷阱。

不过游戏的难度并不低，在最开始的关卡中，仅凭一顿胖揍就能轻松过关仅仅是初期难度带给你的错觉，随着游戏的推进，开发者的恶意渐渐展露。一关之内，人海战术、鬼畜激光阵和成堆的炸弹油桶相结合，死亡后重新挑战已经是司空见惯。除此以外，敌人的种类和装备也在不断升级，远程的搭着近战的，手枪进化成自动步枪，每开始一个新关卡，都需要重新熟悉。说实话，比起靠操作碾压，用生命来过关才是一般人的玩法。

《Mr. Shift》在4月中旬推出了 Nintendo Switch 和 Steam 双版本，但却出现了 NS 版本掉帧问题。如果你恰好没有购入 NS 设备，那么购买 Steam 版本也会是一个不错的选择。





ASAP ABOUT SUPERHERO AND POPULARITY 情报中心

终于，在《奇异博士》之后犯了接近半年"没有漫威电影看要死了"的不治之症的我们终于等来了解药，那就是《银河护卫队 2》！而且这部片子已经确定将会在今年 5 月 5 日于国内和美国同步上映，虽然比不上 4 月 10 日就能够在东京看到首映的 11 区人民那么幸福，但也算得上与世界同步，还是蛮幸福的。更令人感到惊喜的是，此前公布了会为漫威打造游戏的 Telltale 在去年 12 月的 TGA 大赏上公布了这款《银河护卫队》之后，也火速在 4 月 18 日推出了这款作品的第一章，等于既是借了一把电影的东风，又为电影本身进行了造势。借此机会，这期 ASAP，我们就来讲讲这个队伍在漫画世界中的历史吧！

银河护卫队 Guardians of the Galaxy

拜 2014 年大获好评的《银河护卫队》电影所赐，现在大部分提到这个漫威宇宙超级英雄队伍的人，都会下意识地把其视为由星爵、盖莫拉、毁灭者德拉克斯、火箭浣熊和树人格鲁特组成的团队。然而正如复仇者并不总是由钢铁侠、美国队长和雷神索尔担纲领衔——尽管大部分时候他们当中都有起码有一人在队伍当中——银河护卫队也并不总是由这五位成员组成。



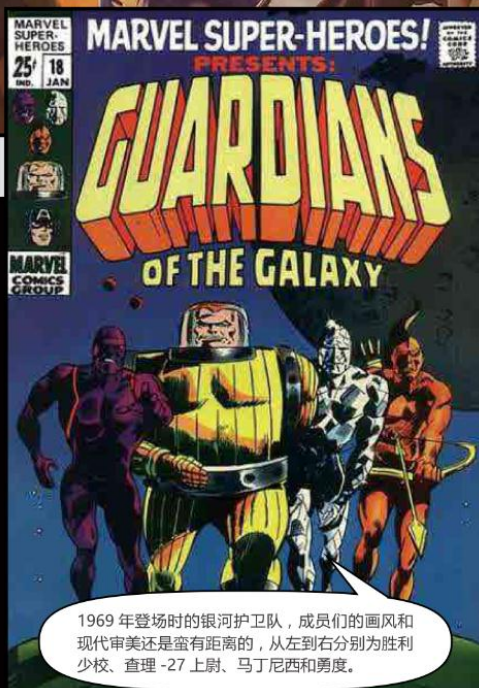
●队伍起源

在 1969 年，银河护卫队第一次于漫威出版的《漫威超级英雄》第十八期中登场，而在当时，这个队伍当中甚至没有几个玩家熟悉的老面孔。原始的银河护卫队成员分别是代号为胜利少校（Major Victory）的万斯·阿斯特罗（Vance Astro）、来自冥王星的马丁尼西（Martinex）、来自木星的查理 -27 上尉（Captain Charlie-27）和惟一一个被带到了电影当中的老面孔：来自半人马IV行星的蓝皮肤"高尚野蛮人"勇度·乌丹塔（Yondu Udonta）。

当然，原初版银河护卫队有个和电影版本最大的差别，那就是故事发生在作为分支宇宙的地球 691 世界线中，而且时间是在 30 世纪，不过其中作为代表性人物的胜利少校则原本是一位来自于 20 世纪的宇航员，通过人工冬眠的方式来到了这个一千年后的未来。

同时按照原初设定，银河护卫队的成员都是他们种族当中的最后幸存者，被迫集合起来对抗一股强大的邪恶势力，这个设定倒是被一定程度地继承到了之后的银河护卫队成员当中，例如盖莫拉就是泽侯贝里族（Zen-Whoberi）最后一位成员，被灭霸收养后成为了他的专属杀手。火箭浣熊是试验产物，也勉强算得上是独此一家。

当然了，超级英雄漫画里是没有绝对的，死了的人都可以屡屡复生，所谓种族最后一员的设定也是随时会被推翻，甚至被拿来当发展剧情使用的套路。笔者已经在漫画中的盖莫拉和火箭浣熊身上看到过这种情况上演了，所以大家也不必太较真。



1969 年登场时的银河护卫队，成员们的画风和现代审美还是蛮有距离的，从左到右分别为胜利少校、查理 -27 上尉、马丁尼西和勇度。

●走向现代

虽然 1969 年代表着银河护卫队的诞生，但是这个团队作为独立的漫画题材推出单独连载则要等到 1990 年，期间银河护卫队也加入了一些新的成员，例如来自水星的工程师尼基（Nikki），经历过无数次生命并且和妻子共享着一个身体的星辰鹰（Starhawk）以及有着半人半兽特征的塔隆（Talon）等等，甚至连变成星球操纵系统并且把自己代号改为“主机”（Mainframe）的幻视也加入到了这个队伍当中。随着队伍不断壮大，作为队伍元老之一的马丁尼西甚至离开了银河护卫队，另寻成员创造出了一个二号队伍，并将其命名为“银河卫士”（Galactic Guardians）。

不过花无百日红，随着时代发展，银河护卫队的几位英雄的设定和风格都多少显得有点过于古典了，所以在连载完结后，这个系列经历了一段时间的沉寂。不过在 2008 年，改头换面的银河护卫队又再次归来，这一次，他们的故事时间线和漫画主线更为贴近，而且漫威从许多被遗忘的英雄角色里找来了一位宇宙探险故事的标志性人物：半人类半外星血统的英雄“星爵”（Star-Lord），再从漫威漫长而辉煌的出版史当中挑选了几个已经被遗忘在主流之外的角色，创造出了更为现代化的银河护卫队。

这个队伍的初始成员就比 1969 年版的眼熟多了，盖莫拉、德拉克斯、火箭浣熊和格鲁特都是队伍成员之一，另外的三个成员里，螳螂女（Mantis）已经预定会在《银河护卫队 2》当中作为新成员加入，而“术士”亚当（Adam Warlock）和菲拉·维尔（Phyla-Vell）则尚未登场，前者只是在《雷神索尔 黑暗世界》和《银河护卫队》当中作为背景隐藏彩蛋被略为提及，后者暂时不见踪影。但考虑到这两人是护卫队当中战斗力最强的两个，而目前这个系列在电影领域已经变成了纯粹的搞笑风格（尬舞打 BOSS 简直震惊漫威宇宙），两人因为风格不符而被拿掉也是无奈之举。

2008 年的《银河护卫队》漫画确立了现代故事线当中银河护卫队的整体角色风格，甚至将其延续到了电影当中，而在同时这一批角色在漫画领域也仍然各有各精彩，例如在 Marvel NOW! 系列漫画当中，火箭浣熊就有了单独推出个人漫画的机会。



2008 年的《银河护卫队》新连载，当时星爵的面罩要比后来大家在电影中熟悉的版本更霸气一些，盖莫拉、火箭浣熊和德拉克斯的造型倒是差异不大。



Marvel NOW! 连载中银河护卫队还加入了一位人气极高的成员：身穿深空战甲（Space Armor）的钢铁侠！（图右）

●未来可期

目前《银河护卫队 2》的电影先行评分已经推出，总体评价非常不错，许多专业影评人都对这部片子大加赞赏，而在大家看到这篇文章时，电影本身也已经快要在国内上映了，大家可以不妨去亲自评判一下这部续作是否真的如评论所说的那么逗。同时《银河护卫队 3》也已经确定会开拍，前两部作品的导演 James Gunn 将会回归，继续保证影片的优秀品质。相信随着电影的大红大紫，漫画领域的新产品和销售也会进一步提高，所以属于这几位搞笑英雄的好日子，还将会陆续有来。

情报瞭望塔

闪电快报

●由 Syfy 电视网与 DC 漫画合作推出的超级英雄题材电视剧《氪星往事》（Krypton）在 4 月 18 日放出了首个预告片，故事将讲述氪星尚未毁灭之前，超人所属的艾尔家族在氪星上奋斗的历史。影片的主角为超人的祖父赛·艾尔（Seg-El），而且故事确定会发生在电影《超人 钢铁之躯》的 200 年前，意味着这是第一部和 DC 电影宇宙直接联系起来的电视剧。



●4 月 24 日回归播映第三季下半部分的 DC 电视剧《歌谭》中，从本剧第一季开始就有登场的爱德华·尼格玛终于正式变成了在“《蝙蝠侠》系列”中最广为人知的反派之一 ：谜语人（Riddler）。



●漫威影业总裁凯文·费吉对媒体确认，蜘蛛侠将会出现在《复仇者联盟 4》当中，但是漫威并不会参与到索尼影业目前正在筹划的蜘蛛侠题材外传电影当中，例如目前定于在 2018 年上映的《毒液》。

●《王牌特工 2 黄金圈》发布了一个超短的先导预告片，但是粉丝们已经通过暂停截图的方式在预告片中挖掘出了不少信息，包括查宁·塔图姆、哈莉·贝瑞和朱莉安·摩尔扮演的全新角色。



查宁·塔图姆扮演的是充满了牛仔风格的特工“龙舌兰酒”（Agent Tequila），哈莉·贝瑞扮演的则是造型非常颠覆她过往形象的女助理“姜汁”（Ginger）

终极推荐

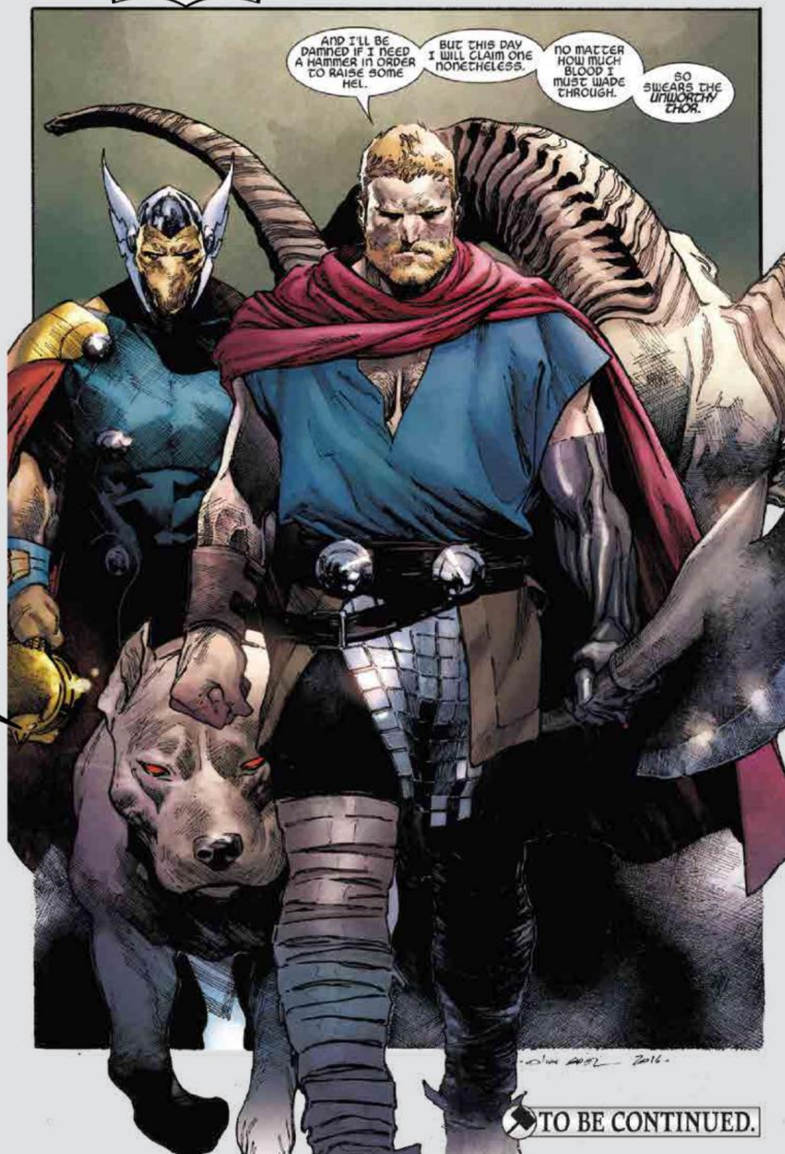
漫画推荐

DC 方面的漫画中，重生系列的《蝙蝠侠》21 集可能是近期在蝙蝠侠粉丝当中最有话题的一集，因为在这个闪电侠和蝙蝠侠的交叉故事篇章“纽扣”（The Button）当中，一枚带血的笑脸纽扣（看过《守望者》的读者应该都很清楚纽扣的来源）引发了一次短暂的穿越时空感应，让蝙蝠侠看到了之前《闪点悖论》的时间线中出现的托马斯·韦恩版蝙蝠侠（即各位 DC 粉口中的老老爷）。父子两人进行了短暂交流，但是托马斯的身影迅速消失了，随后蝙蝠侠受到了入侵蝙蝠洞的逆闪电袭击，看来整个故事都和开启了新 52 世界观的《闪点悖论》有着强烈的联系，后续剧情发展非常吸引人。

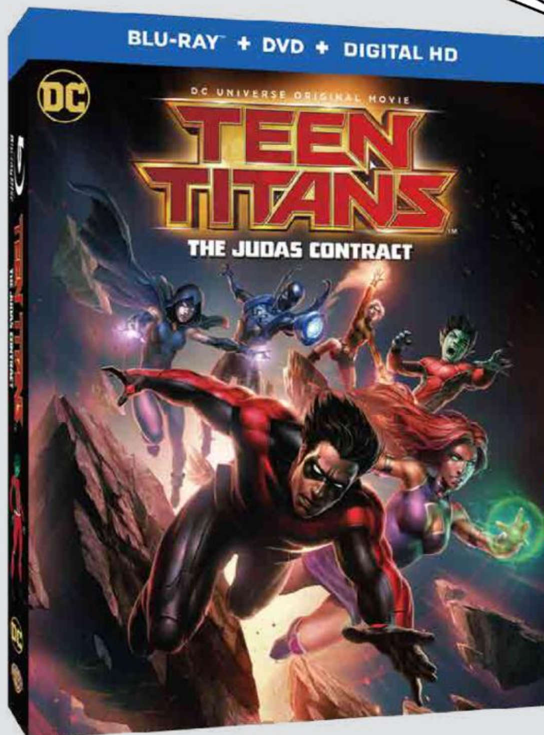
漫威方面比较值得推荐的是已经出完了全部五集的迷你系列《丧失神格者 索尔》，这个讲述失去挥舞雷神之锤资格的索尔寻回自身心灵的故事不但颇具看点，也引出了新的神秘角色：战争雷神。但对于即将在年底看到《雷神索尔 诸神之黄昏》的我们来说，这部漫画最重要的地方在于它本身就为《诸神之黄昏》提供了一部分的灵感，索尔在电影中的新造型就和连载中索尔的短发外型非常类似，也同样是失去了雷神之锤这个标志性的强大武器。有条件的读者还可以去补补比较老的《绿巨人 世界大战》，《诸神之黄昏》中的绿巨人造型一定程度上参考了这个漫画系列，而其本身也是一个非常有趣的故事。



不同世界线的蝙蝠侠父子交汇的瞬间。



在《丧失神格者 索尔》中振作起来后“削发明志”的索尔，造型和最近《诸神之黄昏》发布的预告片沦为角斗士的索尔颇有些相似。



动画

DC 新推出的动画电影《少年泰坦 犹大契约》在 4 月 18 日推出了蓝光版，各位已经“饥肠辘辘”的真饭们已经可以尽情享用了。这部动画接续在《少年泰坦大战正义联盟》之后，改编自著名的同名漫画，不过在角色构成和剧情安排上都有一定的变化，所以就算是看过漫画原作的读者也可以享受到不一样的乐趣。另外这部动画也是配音 / 表演界老前辈 Miguel Ferrer 的最后配音遗作，他本身已经于今年 1 月 19 日因为喉癌去世，在动画中他扮演了亦正亦邪的超级雇佣兵丧钟（Deathstroke）。



你喜欢悬疑题材的剧本吗？你喜欢烧脑的解谜吗？那就来试试“《极限脱出》系列”吧！去年6月，随着系列第三作《极限脱出 刻之困境》的发售，“《极限脱出》系列”也迎来了完结，而Spike Chunsoft在《极限脱出 刻之困境》发售之后，又将系列前两作《极限脱出 9人9小时9扇门》和《极限脱出 善人死亡》以合集形式于今年4月13日，在PS4/PSV平台上推出，并在界面和系统上进行了不少优化。本作作为系列粉丝来说自然有收藏一份的价值。而对于之前并没有接触过本系列，但又对悬疑作品及喜欢烧脑解谜的玩家来说，也是不错的入坑之作。

极限脱出合集

编辑非常荐

文 水无月 美编 Juxi

极限脱出合集		Spike Chunsoft（PS4 / PSV）	
ZERO ESCAPE 9時間9人9の扉 善人シボウデス ダブルパック		文字冒险	日版
2017年4月13日	本地1人	无对应周边	
售价PS4：5378日元、PSV：4838日元			

“《极限脱出》系列”三部曲介绍

极限脱出 9人9小时9扇门

極限脱出 9時間9人9の扉



平台 NDS
发售日 2009年12月10日

“《极限脱出》系列”三部曲的第一作，以包括男主角淳平在内的9名主要角色被神秘人“ZERO”囚禁在一艘封闭的客船内，为了逃生而被强迫进行被称为“9进制游戏”的一场脱出冒险，而脱出失败者的命运将面临着死亡。本作剧本充满悬疑氛围，“《街霸》系列”画师西村キヌ（西村绢）设计的角色形象也颇有特色，且故事中设置了不少打越钢太郎擅长的叙述性诡计，全部故事真相只有在通关真结局后才能彻底展现给玩家，同时也涉及到了不少科学理论和都市传说的要素，剧本完成度很高，真结局中最终谜题出乎意料的设计和燃爆的剧情更让许多玩家通关后久久不能忘怀。密室解谜的难度也恰到好处，虽然NDS平台机能有限，部分场景解析度较低不方便玩家观察，但一些活用了NDS双屏功能的谜题设计也令人叫绝，而且本作的密室解谜并非和主线剧本孤立，而包含着大量涉及剧情真相的线索，甚至于二周目之后的重复解谜，在剧情上都有其巧妙的解释（虽然对于玩家来说是不那么方便啦）。

极限脱出 善人死亡

極限脱出ADV 善人シボウデス



平台 3DS/PSV
发售日 2012年2月16日

“《极限脱出》系列”三部曲的第二作，故事开场与前作大同小异，包括主角西格玛在内的9名角色被关押在一座神秘建筑物内，而一个名为“ZERO三世”的兔子型AI程序强迫他们参加同样需要赌上性命的密室解谜以及“AB游戏”，“AB游戏”是一个类似“囚徒困境”的需要参加者选择“协力”或是“背叛”的投票游戏，封闭的环境和生命的威胁，心怀鬼胎的各位参加者将会何去何从……随着玩家一步步揭开真相，会发现本作作为《9人9小时9扇门》的续作，在剧情和人物上和前作有着诸多紧密的联系，打越擅长的叙述性诡计表现得驾轻就熟，而最后的真相依然让玩家们完全意想不到。而故事真结局之后天明寺的独白也让本作剧本得到整体升华。本作在游戏流程方面进行了调整，不同角色路线所遇到的密室都是完全不一样的，减少了前作重复解谜的繁琐，也增加了游戏每一周目的新鲜感。密室解谜难度比起前作有所提升，但并没有过于为难玩家的设计，而且EASY难度下和玩家一同组队探索的同伴也会在流程中给出大量提示以确保玩家不会彻底卡关。

ZERO ESCAPE 刻之困境

ZERO ESCAPE 刻のジレンマ



平台 3DS/PSV
发售日 2016年6月28日

“《极限脱出》系列”三部曲的第三作，也是整个系列的完结篇。由于“《极限脱出》系列”在欧美粉丝更多，反响更为热烈，因此本作的宣传几乎都是以欧美为中心，包括美日版的主标题也统一成了原美版的标题“ZERO ESCAPE”。本作的出场人物包括了前两作的男女主角，故事同样是以玩家们熟悉的“众人被关押在封闭空间里，为了脱出被迫参加赌上性命的生死游戏”来作为开端。比较特别的是本作采用了打乱了时间顺序的碎片化叙事手法，虽然新颖但也很容易给让一些玩家感到困惑，游戏剧情是整个系列故事的完结，并回收了很多前两作埋下的伏笔和设定，可以说真正完结了这个系列的故事。



科学与悬疑的鬼才
打越钢太郎

1973年11月17日出生，笔名槻潮钢（不过在游戏剧本创作时还是多用本名，这个名字实际并不常见），著名游戏剧本作者及游戏制作人。早在KID时代，打越钢太郎就在《秋之回忆》中崭露头角，之后负责了著名的"无限（Infinity）系列"三部曲《Never7》、《Ever17》、《Remember11》的制作。2001年的《秋之回忆2》和2002年的《Ever17》这两部作品让其一举成名。他制作的游戏剧本多以悬疑题材为主，同时含有大量的科学理论和都市传说要素，在剧情撰写方面也颇擅长叙述性诡计和煽情描写。而在转入Spike Chunsoft社之后，打越又将自己擅长的悬疑风格与密室解谜这一游戏形式相结合打造了"《极限脱出》系列"这一Spike Chunsoft新的招牌系列。



《极限脱出 合集》
对原作的优化

画面高清化



由于《9人9小时9扇门》是NDS版游戏，画面解析度较低导致在很多密室的谜题中对于特定物件或是机关都很难判断，此次合集对该作画面进行了高清化，不仅增加了游戏的临场感，在密室解谜部分也更容易看清。

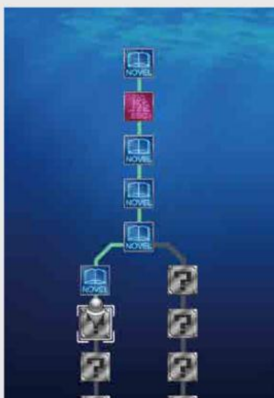
全语音化

受容量限制，《9人9小时9扇门》原版是没有配音的，因此在本作中《9人9小时9扇门》追加了全语音，包括了日语配音和英语配音，同时《善人死亡》也追加了英语配音。



追加故事分支树状图

《9人9小时9扇门》的NDS原版颇受诟病的一点就是多周目游戏时都必须重新观看很多重复剧情，上一周目已经完成的密室解谜也必须再重新完成一遍。于是在本作中《9人9小时9扇门》追加了和《善人死亡》、《刻之困境》一样的故事树状分支图，玩家可以在树状分支图上查看各个分支选项，同时可以任意跳跃到任一路线的任一场景中进行游戏，极大了方便了玩家进行多周目游戏。同时对于已经玩过《9人9小时9扇门》和《善人死亡》这两部作品原作的玩家来说，本作即使是未经历的剧情也能直接跳过，方便大家刷奖杯。



故事梗概
9人9小时9扇门



2027年11月1日，主人公淳平——一位普通的大学生被神秘人"ZERO"所绑架，关押在一艘封闭的客船内，而除了他之外，还有8人也被关押在此，其中包括他的青梅竹马仓式茜，而这9人的手腕上，都戴着一个分别显示1～9的不同数字的神秘护腕，由于相互不信任，这9个人便以含有1～9数字的名字作为代号相互称呼。而"ZERO"强迫这9个人参加所谓的"9进制游戏"（ノナリーゲーム），在这艘客船内有数个刻有不同数字的铁门，只有参加者手腕上数字之和的数字根（各数字相加得和，若是个位数那么这组数字的数字根就是该和，若是两位数或以上则继续将各位相加得和，直到得出个位数为止）与铁门上的数字相符合，才能通过铁门进入到新的区域，参加要通过这种方式不断发现新区域并解开谜团，最终发现刻有数字"0"的大门，才能顺利完成游戏，而距离客船沉没还剩9小时，在这9小时之中，淳平和其他被困的人一起，逐步揭开了这个"9进制游戏"的真相……



极限脱出 善人死亡

主角西格玛醒来的时候，发现自己被关押在了一座神秘建筑之中，而站在他面前的，则是一位他不认识，但似乎对他的事情非常熟悉的少女。少女名叫菲，而这座建筑之中除了西格玛和菲之外，还有7位互不认识的男女，他们手上同样戴着显示有数字的护腕。而突然在这9人前出现的兔子型AI“ZERO三世”告诉他们，想要离开这座建筑，就必须参加所谓的"AB游戏"(アンビデックスゲーム，ambidex为相反、矛盾之意)。而“AB游戏”是一个类似囚徒困境，由玩家选择协力还是背叛的游戏，根据做出选择的不同，9位玩家手腕上护腕的数字会有相应的增减，当数字超过9时就可以从刻有9的大门离开建筑，而降到0时则会被注入护腕中的毒药而失去生命，而这些参加者们为了离开这座建设，不得不一次又一次地开始进行着“AB游戏”……



主要人物

西格玛 Sigma
CV：无
主人公，平凡的大学生，圣诞节那天在大学中被神秘人劫持，是个性格开朗的热血汉。

菲 Phi
CV：小见川千明
女主角，一身白衣的神秘少女，说话有些粗鲁，拥有很强的运动神经。似乎对西格玛的事情很了解。

迪奥 Dio
CV：细谷佳正
身穿一身华丽的外套的我行我素的男性，同时可以毫不犹豫的背叛其他人，被认为是所有参加者中最不值得信任的人物。

天明寺
CV：纳谷六朗
经营废品回收，性格顽固的老人，对周围的人总是报以不信任的态度。和夸克似乎很熟悉。

夸克 Quark
CV：钉宫理惠
虽然年仅10岁但却掌握着大量知识的少年，性格天真无邪，头上总是带着一顶奇妙的头盔。

露娜 Luna
CV：能登麻美子
20多岁的女性医生，是讨厌争吵的和平主义者，总是戴着一条装着蓝色小鸟的鸟笼造型的项链。

四叶
CV：田村ゆかり
一身小恶魔打扮，自由奔放的少女，过去似乎也因为某个事件而被关在封闭空间中，和爱丽丝从以前就认识。

爱丽丝 Alice
CV：田中敦子
本人自称“从事排除国家的敌人的工作”的美女，头脑清晰且对数学尤其擅长，穿着一身类似埃及艳后风格的衣服，为了给父亲复仇而一直在追踪某个恐怖组织。

K
CV：小野大辅
失去记忆，同时身穿一身像机器人一样的厚重外套并戴着金属假面，没有人见过他假面下的样子，名字、年龄、身世一切不明，说话做事都非常温和有礼。

ZERO3世
CV：TARAKO
负责监视AB游戏进行的人工AI，没有实体，自称“这个国家的国王”。



主要人物

淳平
CV：铃木达央
本作主角，平凡的大学生，护腕数字是5，由于在确定代号前就被茜叫出了名字因而没有代号。

仓式茜/紫
CV：泽城みゆき
女大学生，淳平的青梅竹马，不过两人从小学毕业后就没有再见过。护腕数字是6，“紫”这个代号是淳平给她起的。性格有些天然，对很多琐碎的知识都很了解。

一宫
CV：土师孝也
50多岁的壮年男性，护腕数字是1，为了和ZERO对抗，主张大家要团结合作。

尼尔斯 ニルス
CV：樱井孝宏
文质彬彬但双目失明的青年，护腕数字是2，游戏开始前从ZERO处得到了印有盲文的信息卡，听力非常出色。是四叶的哥哥。

桑塔 サンタ
CV：谷山纪章
24岁的银发青年，护腕号码是3，代号由来是“圣诞老人”，不喜欢团队行动。

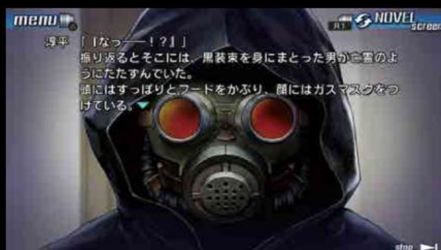
四叶
CV：田村ゆかり
尼尔斯的妹妹，有着桃红色的头发，18岁，刚从高中毕业。护腕号码是4，代号由来是“四叶草”。

赛文 セブン
CV：三宅健太
体格强壮的巨汉，护腕数字是7，失去了参加游戏之前的记忆。虽然是个看起来很粗暴的人，实际性格很温柔。

八代
CV：田中理惠
身穿舞蹈服的40多岁的女性，护腕数字是8，性格有些任性，实际上对于电脑技术方面非常精通。

9号男性
CV：飞田展男
戴着眼镜，有些神经质的男人，护腕数字是9，故事一开始就劫持四叶企图打开刻有数字的铁门，结果引发体内的炸弹爆炸而死。

ZERO
“9进制游戏”的主谋，召集9人参加这个游戏的理由也没有任何人知道，同时声音是合成的，无法判断男女。



基本操作

注：操作以PS4版为准。

9人9小时9扇门

按键	用途
左摇杆	密室解谜中移动光标/打开物品界面翻动查看物品
右摇杆	密室解谜中打开物品界面翻动查看物品
方向键↑	切换物品栏中当前物品/文档界面中选择资料
方向键↓	查看故事路线图/文档界面中选择资料
方向键←	打开计算器界面/文档界面中翻页
方向键→	打开各种文档/文档界面中翻页
○	确定/密室解谜中调查选中的位置/在物品界面中调查物品
×	取消
□	切换游戏文本变成自动显示或是快速跳过
△	打开物品栏界面/在物品栏中组合物品
R1	在密室解谜中切换当前场景/在物品界面或是文档界面中调查物品或文档
L1	在密室解谜中切换当前场景/在物品界面或是文档界面中退出
OPTION	记录



极限脱出 善人死亡

按键	用途
左摇杆	密室解谜中移动光标/打开物品界面翻动查看物品
右摇杆	密室解谜中或物品界面中切换物品栏中当前物品
方向键↑	查看游戏文本记录
方向键↓	查看故事路线图
方向键←	打开记录本界面/文档界面中翻页
方向键→	打开各种文档/文档界面中翻页
○	确定/密室解谜中调查选中的位置/在物品界面中调查物品
×	取消
□	切换游戏文本变成自动显示或是快速跳过/记录本界面中切换各种颜色的画笔
△	打开物品栏界面/在物品栏中组合物品/记录本界面中消除当前所画的东西
R1	在密室解谜中转换视角
L1	在密室解谜中转换视角
OPTION	记录
触控板	打开菜单



游戏流程简介

游戏的流程进行方式非常简单，基本就是在剧情部分和密室脱出部分来回切换。由于游戏本身是旧作复刻，也没有额外的新增剧情，而且本系列想要有好的游戏体验的话，是极其忌讳剧透的，由于本作有着非常方便的路线分支图设计，因此这里就只为想要体验本作的各位提供一份相对简单的流程说明，大家可以参考推荐的流程说明，根据路线图一点点补充攻略即可。



9人9小时9扇门

《9人9小时9扇门》总共6个结局，分别是“斧”、“ナイフ”（小刀）、“潜水舰”、“取り残された三人”、“ゼロの敗北”和真结局，只有完成真结局才能了解本作故事的真相。





“潜水舰”结局流程

序章·3等船室（密室解谜）→大阶段（剧情分支1，选择数字为4的门）→2等船室（密室解谜）→厨房（密室解谜）→大病室（剧情分支2，选择数字为3的门）→シャワー室（密室解谜）→大病室（剧情分支3，选择数字为2的门）→监禁室（密室解谜）→拷问室（密室解谜）→“潜水舰”结局

“ナイフ”结局流程

序章·3等船室（密室解谜）→大阶段（剧情分支1 选择数字为4的门）→2等船室（密室解谜）→厨房（密室解谜）→大病室（剧情分支2，选择数字为8的门）→实验室（密室解谜）→大病室（剧情分支3，选择数字为6的门）→蒸汽机关室（密室解谜）→货物室（密室解谜）→“ナイフ”结局

“ゼロの敗北”结局流程

序章·3等船室（密室解谜）→大阶段（剧情分支1 选择数字为5的门）→1等船室（密室解谜）→カジノバー（密室解谜）→大病室（剧情分支2 选择数字为8的门）→实验室（密室解谜）→大病室（剧情分支3，选择数字为6的门）→蒸汽机关室（密室解谜）→货物室（密室解谜）→结局分支部分选择“左手のこと”、“英语にするんじゃないのか？”、“右→左→右→左→右→左”、“淳平＋セブン＋謎のバングル”后可进入“ゼロの敗北”结局

“斧”结局

序章·3等船室（密室解谜）→大阶段（剧情分支1 选择数字为5的门）→1等船室（密室解谜）→カジノバー（密室解谜）→大病室（剧情分支2 选择数字为8的门）→实验室（密室解谜）→大病室（剧情分支3，选择数字为1的门）→海图室（密室解谜）→船长室（密室解谜）→“斧”结局

“取り残された三人”与真结局

真结局不仅有特定的攻略路线，而且在剧情中也涉及一些重要的选项，下文会给各位列出。

1 序章・3 等船室

密室解谜。

2 大阶段

剧情分支 1，选择数字为 4 的门。

3 2 等船室

密室解谜、从サンタ处得到四叶的四叶草。

4 厨房

密室解谜、从サンタ处得知 Ice9 的事情。

5 大病室

剧情分支 2，选择数字为 7 的门。

6 手术室

密室解谜、将四叶草交给四叶。并再次从赛文处了解 Ice9 的情报。

7 大病室

剧情分支 3，选择数字为 1 的门，对于四叶“犯人はこの中にいる”的问题，回答“確かに...そうかもしれないな”。

9 海图室

密室解谜，同时剧情中数字根 3 的人物选择サンタ和セブン。

10 船长室（密室解谜）

密室解谜，调查出现 ZERO 的显示器并确认船长的尸体。

11 结局分支

若之前未完成“ゼロの败北”结局或之前剧情中未选择相应选项，本路线将在此中断，进入“取り残された三人”结局，若之前已完成“ゼロの败北”结局，剧情则得以继续。在之后护腕的按钮选项中选择“右→左→右→左→右→左”，同时认证组合选择“セブン＋淳平＋船长”。

12 书库

密室解谜。

13 书斋

密室解谜。

14 烧却炉

完成最后解谜后进入真结局。

《善人死亡》

《善人死亡》的游戏流程较之《9 人 9 小时 9 扇门》要复杂不少，总计 10 个结局（9 个角色结局＋最终结局）+11 个 Bad End，不过结局攻略部分也并非自由，如果没有攻略过某些角色的结局甚至 Bad End 的话，那么在另一些路线中会碰到剧情锁，无法继续攻略（游戏中会显示 To be continued）。碰到这种情况玩家可以依靠故事分支树状图快速跳跃到其他角色的剧情线中进行攻略，获得解锁条件后再跳回到被锁的地方继续攻略，另外游戏中还有两处需要输入密码的剧情锁，露娜（Luna）线的密码通关 Sigma 和 K 线才能得到线索，而 Phi 线的密码需要通关 Quark 线才能得到线索）。这里虽然在两处特殊密码剧情锁的地方，即使忘记或是没有看过相关线索而直接输入密码也可以继续攻略，但由于会提前获得破坏游戏体验的剧透因此并不建议这么做，建议先完成 Dio 和四叶这两个没有剧情锁的角色的路线，再攻略 Quark 的路线到バイオラボ结束（因为涉及 Sigma 和 Alice 的剧情锁）之后可以继续攻略天明寺、K、Alice、Sigma 路线，再完成 Quark 线剩下的部分以及 Luna 路线。最后 Phi 结局因为可以算是真结局，因此出于最佳的游戏体验，强烈建议在完成其他所有 8 个人的结局（最好连相关 Bad End 也能一起看过）之后再来攻略。



Dio线

序章→エレベータ（密室解谜）→紫色门→ラウンジ（密室解谜）→ AB 游戏第一轮（选择背叛）→赤色门→食料库（密室解谜）→ AB 游戏第二轮（选择背叛，选择协力会进入 Dio 线的 Bad End）→ Dio 结局

四叶线：

序章→エレベータ（密室解谜）→黄色门→医务室（密室解谜）→ AB 游戏第一轮（选择背叛）→绿色门→治疗室（密室解谜）→ AB 游戏第二轮（选择协力，选择背叛会进入四叶线 Bad End）→四叶结局

天明寺线

序章→エレベータ（密室解谜）→黄色门→医务室（密室解谜）→ AB 游戏第一轮（选择协力）→青色门→减压室（密室解谜）→ AB 游戏第二轮（选择协力，选背叛会进入天明寺线 Bad End 1）→剧情锁 2（需要完成 Quark 线的バイオラボ密室解谜后阅读研究者日记）→所长室→ AB 游戏第三轮（选择协力，选择背叛会进入天明寺线 Bad End 2）→天明寺结局

K线：

序章→エレベータ（密室解谜）→紫门→ラウンジ（密室解谜）→ AB 游戏第一轮（选择协力）→青色门→娱乐室（密室解谜）→ AB 游戏第二轮（背叛，选协力会进入 K 线 Bad End）→剧情锁 1（需要通关四叶结局）→ K 结局

Alice线

序章→エレベータ（密室解谜）→水色门→キャビン（密室解谜）→ AB 游戏第一轮（协力）→青色门→ビオトープ（密室解谜）→剧情锁 4（需要完成 Quark 线的バイオラボ密室解谜后询问关于“IB REPLICATOR”的事）→ AB 游戏第二轮（选择背叛，选择协力会进入 Alice 线的 Bad End）→剧情锁 5（需要通关 Dio 结局）→破解密码（密码为 COMPLETED，错误超过 6 次或是放弃破解都会导致 GAME OVER）→ Alice 结局

Sigma线：

序章→エレベータ（密室解谜）→水色门→キャビン（密室解谜）→ AB 游戏第一轮（背叛）→绿色门→资料室（密室解谜）→剧情锁 6（先看一遍后面的 Bad End，再跳回这里重新选择“キャビン”）→ AB 游戏第二轮（选择协力，选择背叛会进入 Sigma 线 Bad End）→剧情锁 7（通关 Alice 结局）→ Sigma 结局

Quark线

序章→エレベータ（密室解谜）→黄色门→医务室（密室解谜）→ AB 游戏第一轮（选择协力）→赤色门→バイオラボ（密室解谜）→ AB 游戏（第二轮选择协力，选择背叛会进入 Quark 线 Bad End）→剧情锁 3（需要通关 Sigma 结局）→ Quark 结局

Luna线：

序章→エレベータ（密室解谜）→紫色门→ラウンジ（密室解谜）→ AB 游戏第一轮（选择协力）→绿色门→ゴーレムルーム（密室解谜）→ AB 游戏第二轮（协力，选背叛会进入 Luna 线 Bad End 1）→モニタールーム（密室解谜）→密码输入（从 K 线和 Sigma 线获得密码）→ AB 游戏第三轮（协力，选背叛会进入 Luna 线 Bad End 2) → Luna 结局。

Phi线

序章→エレベータ（密室解谜）→水色门→キャビン（密室解谜）→ AB 游戏第一轮（背叛）→赤色门→对消灭机关制御室（密室解谜）→ AB 游戏第二轮（协力，选择背叛会进入 Phi 线 Bad End，不过由于涉及解除后面的剧情锁，因此还是需要先选择一次背叛观看 Bad End，再跳回这里选择协力继续剧情）→剧情锁 8（观看过 Phi 线 Bad End）→剧情锁 9（通关 Alice 结局）→解除爆弹（密码 1 号 BQZRGJDXR、2 号 EQDDYRNTK、3 号 BKZXCNKKR，2 号和 3 号密码来自 Sigma 和 Alice 结局，关于密码的提示可以直接在流程路状图上看到提示）→剧情所 10（通关 Luna 结局）→解除爆单（0 号 LXAQNSGDQ，来自 Dio 结局）→ Q の部屋（密室解谜，其中输入 ID 和密码的地方为 ID ：KURASHIKI、PASS ：GRAPEDOLL，来自 Quark 路线）→之后故事路线图上增加“AB ルーム（过去）”→ AB ルーム（过去）（密室解谜）→ AB 游戏第三轮（协力）→ Phi 结局

End or Beginning

完成 Phi 结局后，路线图上追加“アジト 2029 年 4 月 23 日”，进入后触发。

Alternative结局

看过 End or Beginning，并且游戏全部密室以 HARD 难度突破后，路线图上追加“医务室 Alternative”，之后可以观看 Alternative 结局。



读编往来

UCG全体小编们欢迎您到读编往来做客

★414期杂志成为了今年卖得最好的一期杂志。杂志在很多地方甫一上市就被抢光，UCG官方淘宝店更是早已卖无可卖。一些平时喜欢攒一堆书一起买的朋友就遭了秧，为了满足这些朋友不断更的要求，UCG发行部也是积极从各地调货，最后更是将编辑的个人藏书都拿出来销售。不过尽管如此，依然还是有些朋友没能买到书，对此我们也是无能为力。因为一本半月刊杂志要想少量加印的话，涉及到的方方面面太多。对于没有买到书的朋友，我们可以给出一些提示。首先推荐在UCG官方淘宝店订购全年，习惯在本地购买的朋友也可以和店主商量订购；另外《塞尔达传说 荒野之息》的双语完美攻略将会刊登于《掌机王PLUS VOL.6》上，《尼尔 自动人形》中文版超详尽攻略会刊登于《尼尔终极档案》上，两本书都会于5月内上市；最后，别忘了每期UCG都有电子版哦！



Email K夜大丧失：我已经在第一时间从奸商处入了第一批（可怜的钱包君）NS，感觉能第一手玩上《塞尔达传说 荒野之息》是最值的。总得说，这台主机带给我了很不错的游戏体验，期待今年E3上公布的新作！414期其实就是冲着《塞尔达传说 荒野之息》的攻略入手的。本想着拿到机子后，自己好好琢磨琢磨《塞尔达传说 荒野之息》一阵子再去买，结果上UCG商城发现没有卖了，可是急死我了，还好后来去到本地书刊店拿到最后几本。虽说是冲着攻略买的，但“前线狙击”中的众多新作也是让我有想买的冲动（《火纹》新作和《中土世界 战争之影》感觉也是蛮不错的。）





NS的销量气势如虹，连带相关的杂志也跟着大卖，必须感谢任天堂给我们带来这么好的游戏和主机啊。虽说首发阵容是寒酸了点，不过预定将会推出的游戏阵容倒是都非常吸引人，其实我最关心的还是《幻影异闻录》什么时候能在NS上出个完全加强版，毕竟是老任自家IP。



Email 张易雄：希望在《PS专门志》里详尽地做《尼尔 自动人形》中文版的攻略。虽然我暂时不玩《火焰之纹章》新作，但是感觉这次中文版之后，国内玩的人会多很多，所以感觉《火焰之纹章》的攻略至少也要用两期UCG吧（现在暂时没有《3DS专辑》了，《次时代专辑》或许可以灵活一点，加入3DS大作的攻略？）



关于你的第一个问题，在本期杂志的封底便可以得到解答。至于说这次的《火焰之纹章》，虽然没了《3DS专辑》，但是《掌机王》依然存在呀，而且还改为了大开本的《掌机王PLUS》。《火焰之纹章 回响 另一位英雄王》的攻略预定会登陆《掌机王PLUS VOL.6》，你可以期待一下。



读编往来通讯地址

兰州市耿家庄邮局99号信箱

游戏机实用技术杂志社

邮编：730000 Email：ucg@ucg.cn

《游戏机实用技术》新浪微博 http://weibo.com/ucgucg

UCG×VGTIME斗鱼直播间 http://www.douyu.com/ucgucg

《游戏机实用技术》微信公众号 UCG1998

编辑部 游戏风向标

火焰之纹章 回响 另一位英雄王 | 4人



好想重新玩第二章看看赛莉卡收艾菲入队时有没特殊对话啊。

——迫不及待想看修罗场的果汁。

幽灵行动 荒野 DLC 毒品之路 | 2人



光看这 DLC 质量，不关心游戏业界的玩家还以为育碧已经被维旺迪收购了。

——三日月玩着《幽灵行动 荒野》那诚意严重缺失的 DLC《毒品之路》后不禁感叹道。

神奇小子 恶龙陷阱 | 3人



停一下，请先让我落地。

——被 BOSS 在空中连续打出硬直状态的北山杉十分淡定，然后默默换上了传奇装备。

啪啦啪啦啪 2 | 3人



这嘴巴说的和音乐的拍子完全就对不上啊！难道我以前玩的都是假音游吗？

——六等星不由想起了以前《射雕英雄传》中郭靖与黄药师打拍子那段剧情。

丧尸围城 4 DLC 弗兰克的复苏 | 1人



有智力的丧尸真是太可怕了！

——感觉丧尸版弗兰克比人类形态强得多的纱迦



Email 侍魂鸟：上次的问题多谢八重樱的回答，《尼尔》要是出专辑了，读者大大们一定会高兴的，希望你们能尽心制作，不过侍魂鸟倒是有一个大大的建议，希望八重樱能转告 UCG 总编：随着《黑暗之魂 3》最后一个 DLC《环印城》的发售，"《黑暗之魂》系列"也终于圆满成功地告一段落，UCG 何不趁火打劫，呸呸呸，是趁热打铁去认真制作一本《黑暗之魂 暗魂全书》特辑呢？无意间看到上期杂志"读编往来"公告板里 UCG 也正准备公布一本"众望所归"的专辑，莫非就是《黑暗之魂》专辑？嗯，一定是的，UCG 已经在心里默默地告诉了我，我也已经感应到了……



稀饭：然而其实我们当时想说的众望所归是《尼尔 终极档案》啦……

余烬：神马！我还以为真是《黑魂 终极档案》耶！

水无月：楼上不要卖萌啦，要真有这书你这个套着马甲的早就应该开始着手做了。



胜负师：还是官方立场说一下吧，大家还记得我们翻译制作的《血源诅咒 官方设定集》中文版吧？其实国内的天闻角川一直都在努力为大家引进"《魂》系列"的专辑产品，所以 UCG 会是在这方面和他们通力合作，大家可以期待一下我们在这方面推出的内容。



Email KAKA 桑：看了《尼尔 自动人形》的 DLC 情报，我真想对横尾那群人怒吼："真是够了你们！一个两个都是这个样子！到底对社长大人有什么深仇大恨啊！不要跟着隔壁的《最终幻想 15》不学好啦！话说回来，《FF15》打社长 BOSS 的那个 DLC 都还没出呢你们居然抢先了！为什么这么熟练啊？！"



宇宙人：我反倒觉得社长先生很热衷于这种当 BOSS 登场的乐趣，或者说想刷存在感？比如"我们公司都做出这样的游戏了，你们却只知道 2B 姐姐的屁股，不知道我这个伟大的社长，我要刷存在感！"于是……ヽ(´_｀)ノ



Email 咒：在看 416 期的时候突然发现一个问题，UCG 是半月刊，然而现在已经出到了的 400 多期，那么这本杂志连载了大概……二十年？那么我不禁对各位小编的年龄表示好奇了，HOHOHOHO～另外，UCG 不能开通主机贩卖业务吗？毕竟都开始买游戏了的说。还有，我到现在才知道之前有段时间买日版的 PS4 赠《女神异闻录 5》，真是好气啊！



稀饭：其实我们是有卖主机的，不过因为目前还没有办法给出一个比较理想的价格，所以我们也没有太着力在这方面宣传，回头要是有什么新动向，肯定第一时间告诉大家。



纱迦：然后关于杂志连载时间，读者大人算得蛮准确的，我们是在 1998 年创刊，到今年 2017 年，的确快有 20 年了，但是杂志社毕竟是个公司，自然是有老人走也有新人来啦，不可能每一个编辑都是做了 20 年杂志嘛。





六等星：然而楼上的总帅其实也干了十来年了吧！饭老板也得有六七年了！八老师也得有——



八重樱：（一爪拍飞楼上灭口）



宇宙人：有的领域是不该去触碰的，六等☆同学还是太年轻了！



Email 别等了 STAR：我喜欢和支持 UCG 已经很久了，家里堆了很多你们出的书。我非常想加入你们的团队，为中国游戏事业做一份贡献。在这里我做个自我介绍，我是一位来自广东高三学生，还有几十天就要高考了，我从小非常喜欢主机游戏，买过的游戏机有 GB、X360、PS4、PSP，玩过的游戏也是数不胜数，而且我家里不算富裕，买游戏机与买游戏的钱都是不吃饭省下来的。从这可以看出我对游戏的热爱，所以我也想从事与游戏有关的工作。我想问如何才能加入你们编辑部，或者其他部门，我上大学应该选什么专业才能进行你们的工作，我非常想知道，请工作人员为我解答。



水无月：首先，很钦佩你对游戏的热情，但是我个人并不赞同不吃饭省钱来买游戏机和游戏这种行为……毕竟自己的身体是第一位，即使这位读者未来想要从事游戏相关行业，也需要有一个强健的身体来作为自己能够做好工作的保证不是？另外编辑部的同事们各种专业毕业的都有，所以我想学校里的专业并不是成为游戏编辑最重要的因素，关键还是自己对于从事这个行业的决心和热情吧。毕竟还有两个月不到就要高考了，突破高考这一难关才是走出新手村的第一步，之后可以尝试诸如加入编辑部的阳光学园，在自己所擅长的游戏给杂志投稿等等，也能进一步展示自己的特长，相信会有无数的机会等待着你。最后祝你高考成功，顺利考上心中理想的学校！



Email 柯泽林雾：最近事有点多啊，沉迷了很多游戏，终于是决定收一下心来写封电邮。我身边有小伙伴想入四公主，但是在纠结是应该加钱等一下国行的 PS4 Pro 还是现在就入手爽到（哇，这还要想嘛，当然是选择原……当然是等三明治啊）然后我有一个问题想问问众编，就是索尼有没有可能出一个以旧换新的活动呢，我自己的 PS4 Slim 也没买多久，如果能有官方的活动换个 PS4 Pro 来也是极好的啊。



哪尼：以现在港版 Pro 都难以从官方买到现货的情况向，国行以及以旧换新什么的，短期内还是不要抱这种不切实际的奢望了。



Email 小柩：感觉最近 UCG 问卷调查的奖品越来越寒酸了啊？记得我中奖那会儿还是一堆的 3A 大作的实体光盘，而现在就只剩一些小周边了。难道是被编辑部吞了？



秋沙雨：读编往来抽奖的奖品都是看情况而定的，有时候比较豪华，有时候比较小众。至于作为奖品的游戏，这些游戏大多都是小编们做完攻略或者拿完白金之后拿出来福利读者的东西，不过最近编辑部众人的购买渠道都开始更加贴近于数字平台，所以游戏实体光盘的赠送频率也许相较起以前会有些下降，但是相对的，我们会尽可能地提供各式各样的周边来作为奖品回馈给各位读者们，请尽请期待。



Email 李吃鱼 ZZ：到了新的学校，感觉融入不了班里、宿舍，多亏了 UCG，现在舍友都成了同好，一本 UCG 一个宿舍传阅，现在基本晚上都要聊一会儿游戏才会睡觉。生活老师都要发飙了，最后还是祝 UCG 能越办越好，带来更多更好玩详细的攻略！



余建：之前和三味线调侃，说我们可以亲自去初中或者高中卖书，毕竟学生占了读者中的很大一部分。但又仔细一想，我们去了学校后一定会被班主任或者教导主任拉到办公室，然后一顿训斥："看这一箱子，全是从学生那里没收的 UCG。就是你们写的这些书，学生都不好好听课了！"UCG 能受到各位学生朋友的欢迎当然是相当欢迎的，还能因此和同学处好关系那当然是更好的。当然，书一定要藏好，要是被没收……也没有关系，再来我们淘宝商城买一本就好啦（滑稽）。



Email KMANG：看了 416 期的"读编往来"我才惊觉原来《女神异闻录 5》是可以同时脚踩 N 条船的？这……作为一个 20 年来从来没和小姐姐牵过手的纯情青年，这对我来说实在是太刺激了！我就想问问，脚踩 N 条船的后果除了被揍一顿以外还有其他负面影响吗？没有的话，我打算一周目就来一把刺激一下。顺便问问编辑部各位小编们，今年是"《女神异闻录》系列"20 周年，目前为止发售的这些《P》作品，包括外传在内你们最喜欢的是哪一部呢？



水无月：除了被揍一顿并没有什么负面影响……所以可以尽情劈腿，只要自己的良心不会痛……（远目）说到最喜欢"《女神异闻录》系列"作品吧，因为系列 1、2 代和 3 代以后的作品制作人不同，风格差异也很大，要说自己最喜欢哪作还真的很难选，《P2 罪 / 罚》虽然是 1999 年的作品，但其剧本的深度，对当时社会现实和人物心理成长的刻画也是很多现在的游戏难以超越的，而《P5》虽然延续了《P3》和《P4》青春校园剧的风格，但是将剧本核心转移到反映社会现实和大众心理这点其实也是《P2》的延续，而且《P5》在系统上改进了以往各种缺点，可谓集大成之作，从个人喜好上来讲，我对《P2 罪 / 罚》和《P5》的感觉是不相上下的，都可以算是系列中最爱之作。



Email 三千院庚子：我和 UCG 之间还挺有缘的，我记得我第一本看的《游戏机实用技术》还是我三年前读初三的时候，学习很辛苦，基本上都打算放弃了，那时候我同桌拿了两本杂志回来，里面有说到 Xbox One 的，我觉得学太累了也得放松下于是就借来看，一看就不可收拾了！

那本杂志就是《游戏机实用技术》！那两期都是很有意思。一本说的是《GTA5》的游戏制作公司 R 星游戏开发的背景故事，是特别版加厚的；一本说的是 Xbox One 的性能配置的。



其实回想起整个初三我发现那时候支撑自己坚持下去的不是别的，而是一部家用游戏机 X360，那时候我兄弟家里有一部，我一下子就着了迷——因为我太喜欢玩游戏了！而家里电脑配置不好连《DNF》或者《LOL》都难玩。我那时候就是想着中考考个好成绩，就能够和父母提出要把我兄弟那部 X360 买下来……所以看到 Xbox One 的信息，虽然那时候啥也不会但还是很激动，就在同学面前吹牛说微软怎么怎么好，结果被我兄弟嘲笑→_→。



而且不单单是游戏机，R 星的报道也是我很感兴趣的。因为在那之前我在电脑玩的就是《GTA3》和《罪恶都市》，连烧了我旧电脑的罪魁祸首都是《GTA 圣安地列斯》。我也在我兄弟的家里看过他玩《GTA5》很是羡慕。那时候就感叹到："这杂志，很良心！"从此我和 UCG 的缘就结下了！（还有啊，那两本书里其中有一本是介绍《闪乱神乐 SV》的，结果上一年的时候我趁《闪乱神乐 EV》出了之后《SV》降价就买了下来）。



不过那台 X360 我在考完试后也没有买到，原因是换了台电脑然后就天天沉迷《剑灵》，游戏机这玩意儿也就淡忘了……



但我从小就想要台 PSP，不为什么，就觉得一定很好玩。到了高二的时候就打算买部二手的 PSP 来玩玩，结果被一个朋友洗脑，花了 1300 元买了部 PSV2000！为什么要说这个呢，因为我入手的时候，我那初三同桌又带了一本旧的《游戏机实用技术》过来，里面说的是《初音未来 歌姬计划 F2》的全攻略，那时候一看，我就决定入手我的第一款游戏了，就是它，《初音未来歌姬计划 F2》！那一期是 344 期，后来我连哄带骗的用了一本 50 多块的书换来了那本 344 期，也就是我的第一本《游戏机实用技术》啦。也就是在那个时候，《初音未来 歌姬计划 X》发售了，《黑魂 3》也发售了，UCG 的各位都在杂志上做了详细攻略，我也就是从那时候起开始连续买 UCG 了！现在放在家里像个小山一般~



三年过去，如今的我也要面临高考了，人改变了许多，身边的人也都不同了，惟一不变的，还是 UCG 对我的陪伴，不变的，是对游戏和游戏机的渴望（现在的我打算入手 PS4 了，不过最近看到了天蝎座……）。每当我学习累成狗的时候，翻一页《游戏机实用技术》，就如同回到猎人梦境中去休整，然后接着对抗高考这位月神→_→。





水无月：看到这位读者的来信，也勾起了我的许多回忆。其实我自己当年第一次接触 UCG 的时候似乎也是同样也是面临中考的重担的初三（捂脸），喜欢游戏的我接触到了这样一本杂志，有种一下子打开了新大门的感觉。后来从无论是高中还是大学，在繁重的学习之余 UCG 也一直都是我用来缓解压力以及获取最新游戏业界的情报的密友之一，之后从自己写的稿子有幸在 UCG 上发表开始就感觉自己就与 UCG 结下了不解之缘，到现在出于各种机缘巧合进入了 UCG 编辑部工作，也似乎算是冥冥之中自有天意吧。UCG 自从成立至今也快要 20 年了，经历了这么多年风风雨雨，能够坚持下来全靠广大热情读者对我们的不离不弃，我们也会努力在之后的杂志中继续为各位带来优质的内容，不辜负大家的期待。在此也感谢这位读者对我们的支持，也在此预祝您顺利突破高考的梦境，迎来金榜题目的朝阳。

智商捉鸡

插图：西瓜树











Email FOOLISH0079 ：大家好，很久没有写信过来了~这次想说说最近发生在我自己身上的事情。众所周知，作为游戏玩家在运动这方面是相对要薄弱些的，久而久之就会出现这样或那样的问题。首当其冲就是体重的增加和体型的圆润……在下因为工作也是属于低运动和非高压力，所以自然就圆润不少（比起普通人），当然我也是一直保持这种体型，饮食方面更是来者不拒，3月份吃了2次烤全羊，结果在月底的某一天，照镜子时……嘴歪了！歪了！面瘫了！瘫了！吓得我立刻去了医院，医生建议我立刻住院，大家都知道住院是要做一些常规检查的，比如血压血糖血脂……重点来了，我血压飙到高压230，血糖空腹23，医生立刻告诉我："你不准离开病房！"我当时就懵了，我才34，这些数据分分钟死人的好不？好吧，我确实怕死，在配合治疗了1周后，血压降下来了，但是终身服药是跑不掉了，血糖通过饮食控制也把糖尿病的诊断结果推翻了。命保住了，哦，面瘫也快好了……现在就等出院后立刻开始有计划运动和控制饮食，严格作息时间！

所以说，我想跟大家说的是，游戏固然好，但当死宅是要付出代价的！没事还是要拥抱大自然，甚至要去拥抱雾霾，我其实是想说多活动活动……生命在于运动是至理名言，还有最好定期做体检，有什么不对的早发现早治疗，有了健康才有可能看到或是玩到更多的好游戏、好作品~

稀饭：读者大人说得在理啊，而且亲身经历也是把同样圆润的我吓了一跳，最近加班时也为了安抚在10点后骚动不已的胃部买过不少烧烤，现在看来也是有点作死，于是我决定下期好好调整身体和作息，求别给我安排工作了！

纱迦：饭老板，这是不可能的，你看这办公室就你《冤罪杀机2》玩得最深，同个制作组出的《掠食》肯定要你写啊！

余烬：回头还得赶紧写黄金眼啊饭老板！

三日月：次世代专辑的《质量效应 丑女座》全攻略果然还是要靠饭老板你来写啊！

宇宙人：这《尼尔终极档案》里的特稿饭老板赶紧给我约两个啊！

八重樱：饭爷，读编快给我回信！

秋沙雨：别忘了这期ASAP的新闻哦饭老板！

稀饭：……我选择死亡！



Email 741204599 ：最近中了《塞尔达传说》的毒，死抱着NS不放。但是身为一个外语沫（比外语渣更渣的存在），没有中文真的是对我这个玩家很苦恼的问题。随着任天堂的机子取消锁服锁区，游戏中文化会是趋势吗？

哪尼：NS此次取消锁区非常彻底，甚至于所有地区的游戏都采用了相同的多语言版本，而从《精灵宝可梦》等中文化游戏所释出的信号来看，中文游戏市场肯定会是任天堂未来的发力点，但鉴于老任在这方面起步较晚，想要做到像索尼这样中文游戏遍地开花，可能还需要一段时间的耕耘。



Email 气氛好好 ：我想请问PS4修改器目前能改哪些东西？比如我有港日的《超级机器人大战 月之住民》和《女神异闻录5》，可以用PS4 CYBER修改吗？

六等星：目前PS4上有两款可以修改存档的金手指，分别是SW（欧美地区）和读者提到的Cyber（日本地区），两者在操作方面有一些区别外支持的游戏是差不多的，可以分别去两者的官网查询。不过两款金手指对于中文游戏的修改都要基于游戏的存档编号同美版或日版存档编号相同才能完成，《女神异闻录5》中文版是可以使用金手指进行修改的。关于修改器的使用索尼官方虽没有阻拦，但是并不排除游戏厂商不会采取惩罚措施，例如《黑暗之魂Ⅲ》中就有玩家修改存档而被限制无法进行多人游戏。



Email KAGERODRAGON ：NS发售至今，已经发现不少问题，就个人而言，买初回版的机子的人们都是勇者哈哈哈。我好喜欢《蒸汽时代》这个栏目！作为一个不想花时间在Steam上找游戏玩的人简直是福音啊！话说回来，有点想知道玩《质量效应》的编辑大大们都捏了啥样的脸呢？

三日月：默认脸（女）。

稀饭：默认脸（男）。

三日月：不是我懒，但是我发现本作的捏脸自由度太低，连个黑长直都捏不出来我绝望啊，而且还不能调节部位大小，这捏人系统简直是梦回2015年（邓布利多摇头）话说其实默认脸看久了也不错。





Email 阿鲁卡多殿下 ：由于Wii U停产，UCG上面有Wii U游戏的攻略也不是很多，现在NS上市，所以我建议贵刊打造一本《Wii U究极典藏》书刊。书刊中分为这几个版块：一.特别企划：Wii U的十大游戏、Wii U的十大新闻、Wii U的从开发到停产回顾之类的；二.购买指南：Wii U的购买收藏指南以及注意事项和破解；三.经典游戏的详细攻略大集合（详细的攻略方面建议：《塞尔达传说 黄昏公主HD》、《塞尔达传说 风之杖HD》、《塞尔达传说 荒野之息》、《新超级马里奥兄弟U》、《大金刚 热带寒流》、《零 濡鸦之巫女》、《猎天使魔女1+2合集》）；四.经典游戏的研究攻略大集合（研究的攻略方面建议：《马里奥3D世界》、《星之卡比》、《毛线耀西》、《油彩军团》、《马里奥赛车8》、《任天堂全明星大乱斗Wii U》、《口袋铁拳》）（注：经典游戏的详细攻略大集合类似于《UCG》的"强作袭来"，而经典游戏的研究攻略大集合则类似于《UCG》的"研究中心"或"攻略透解"）；五.信息集结：Wii U游戏的简介，类似于UCG春节合刊的年鉴；六.豪华赠品。

如果贵刊打造这样的书，在玩游戏找攻略时会方便很多，不用一本一本的找UCG了。我最近在玩《风之杖HD》，把UCG一本一本的翻，累个半死，最后只找到了一个很简单的NGC版的流程攻略，上面没有收集品（比如心之碎片）的取得方法。换句话说就是："只有简单的主线攻略，并没有支线攻略"。还有一点：如果用电脑上网看攻略，实在是不方便，因为大部分家庭的电视和游戏机都在客厅，而电脑是在卧室，想要边玩边看攻略的话，要来回走动，很不方便。手机也不方便，老得解锁，而且屏幕小，电用完还要给手机充电。所以说，还是书最方便。所以希望贵刊能打造一本这样的Wii U的收藏书刊。



◀《塞尔达传说 风之杖HD》也是余烬非常喜欢的Wii U游戏。

余烬：首先要告诉这位读者的是，通过每一年春节合刊后面的"年度游戏索引"能非常快速地找到相应游戏在当年的哪一期刊登过。其次是关于《Wii U究极典藏》的建议，阿鲁卡多殿下能提出这么多具体内容的规划确实相当厉害，也很少有读者提出关于Wii U专辑的相关建议。但事实上，Wii U无论是自身销量还是游戏阵容都不尽人意，从其早早地停产并退出历史舞台就能看出Wii U并没有在第八世代主机的竞争中获得优势。也正是由于Wii U自身的种种问题，编辑部要出《Wii U究极典藏》确实比较困难。



视频关键帖

主持人：车路

当年在一本数码杂志上看到大篇幅报道N-Gage手机的文章吸引了我的眼球。当时来看，N-Gage的配置确实足够牛逼，蓝牙、MP3播放、无线上网、游戏等功能，加之设计前卫的手机机身（个人直到现在都觉得诺基亚最好的设计），简直就是当年梦寐以求的神机。

本来一直以为它的游戏都是以数字下载载体，直到在编辑部搬家的时候看到了一台全新（但并不能开机）的N-Gage。

没错，它可以像GBA一样直接插入卡带直接玩游戏，不得不说诺基亚当年的野心真大啊。

月初终于在日亚开放预订NS的时候抢到了一台，由于日元汇率上涨，本体加上运费和关税的价钱已经差不多2300块了。关键是从日本运到国内还需要等一段时间（我自己等了一周就到了），万一是经过上海这样的死亡海关等待的时间还要更长......目前现货的价格也就在2400左右，所以近期想买的话还是某宝简单方便啊。



■全家福



Email 心态崩了：《逃生Ⅱ》你们会做攻略吧？会做视频吧？求剧情介绍、求前作介绍、求各种惊吓啊！最近的游戏的剧情都太平淡了，我觉得我需要一点刺激来丰富生活（虽然这游戏我应该不会玩的ORZ）。



三日月：实话实说，本作可比前两作刺激多了（从单纯的视觉效果来看）。从各种死法来看，本作对于男性玩家的冲击力会更大（各种针对下体）。而且本作相比前两作，R18的部分更多，部分甚至会让玩家感到不适，不愧是曾被澳大利亚禁过的游戏啊……不过剧情倒是挺有意思的，抛开重口味的剧情不说，本作貌似还是留下了众多伏笔。话说相比攻略，大部分读者更感兴趣的可能还是本作的剧情吧（笑）。



Email AYAKA·卅：想问问小编们，你们有没有一些老游戏，每到特定的季节或是日子就特别想翻出来玩一玩的？比如特定的时间会唤醒某些特殊的回忆之类的？



纱迦：现在新游戏都玩不过来，哪有时间玩老游戏。我手边光今年的游戏就有《机战V》、《尼尔 自动人形》、《P5》中文版还没打，全部打完至少要250小时了。当然如果是以新游戏形态推出的老游戏还是可以考虑的，比如这期我就打完了《迪士尼午后合集》。



八重樱：春天樱花开的时候会特别想玩《动物之森》，虽然没时间亲赴日本赏樱，但能在《动森》里坐在野餐垫上看着漫天的樱花，心情也会好起来。夏天的时候会想玩《我的暑假》，理由大家都懂的。哦还有一些日式恐怖游戏，到了夏天的半夜，也特别想作死玩一下（但实际上大多数时候都只是打开视频网站翻别人的流程视频来看orz）。



三日月：每年E3或者科隆游戏展的时候我都会把《半条命2》那三作拿出来重温一下（然而，某人还是不会数3）。



余烬：虽然如今游戏的画面越来越好，容量也越来越大，但从个人角度来说，还真是没有以前的部分老游戏有意思，所以时不时地还是会翻出以前的老游戏玩。比如最近在回顾的《最终幻想Ⅻ》和《异度之刃》，个人认为前者是第六世代最强的日式RPG，后者是第七世代最强的日式RPG。这两款游戏都是我初中时首次玩到的，因此在游玩时确实是会想起不少学生时代的事情。总之，各位学生朋友在努力学习的同时也可以抽空玩游戏放松一下，学生时期玩到的游戏真的会对你之后关于游戏的感悟产生影响。



宇宙人：自己老家的那台PS2坏掉之前，每到年底天气冷的时候就喜欢开《零 红蝶》玩玩，因为天气冷而且接近新年，所以感觉某种灵气也特别重（其实是因为《零 红蝶》当年正好是这种季节卖的）。然后同样在新年的寒假期间还喜欢打《武刃街》，同样非常带感。不过现在倒是没这些习惯了，假期里游戏都补不过来了，还哪来时间怀旧呢。



秋沙雨：怎么这问题听起来就像是"天凉王破"似的……现在基本上手头里的游戏都玩不完，一些喜欢的老游戏在现在变成系列作品之后还是比较偏向于去玩最新作。平日出门在外坐地铁或者是坐高铁回家的时候倒是偶尔会拿出PSV来玩玩PSP的《幻想传说》，但是坐在屏幕前的时候就更倾向于去玩比较新的《热情传说》或者《绯夜传说》。



水无月：作为一个"《火纹》系列"粉丝，想了想自己最常玩的老游戏大概还是"《火纹》系列"了吧，前段时间还在自己的N3DS上从eShop买了SFC《圣战的系谱》VC（相当于官方模拟器），这样有空外出时也能体验一下曾经的感动了（希望继《回响》后，IS能尽早重制《系谱》吧）。



稀饭：大部分情况下是没有的，新游戏都玩不过来，真有空闲我一般拿去补各种买回来吃尘的小说，重复地玩某个老游戏虽然的确有独特的价值，但还是比不上体验新东西重要。



娜尼：GBA的《召唤之夜 铸剑物语4》，那时候还在上中学，通关之后意犹未尽于是到处找隐藏要素。这个游戏里你可以挑战遍布各地NPC，在打倒他们之前破坏其武器就可以获得相应的矿石，由于没有攻略，为了收集全武器那个可是煞费苦心，比如为了打造金色武器反复SL，比如当时还不懂日语，有时候觉得某个NPC的对话可能是关键提示，于是就一字一句照着抄下来，然后去问班上懂点日语的同学（最后发现一点都不关键）。另外觉得当时那个动作性十足的战斗系统做得真不错，虽然基本操作很简单，但武器的切换和召唤兽的使用时机都很讲究，针对不同的敌人需要运用不同的策略，当时真是沉迷了好久。其实后来我一直想用模拟器再重新打一遍，可是新坑太多，美好的回忆还是留在回忆里吧。





Email 我有你的本子：最近杂志出了好多新栏目啊（而且厚度完全不见变化，真是神奇！）。比较喜欢的是余烬小编的"玩由心生"，看了几次后感觉收益良多。话说看415期时看到"编辑非常荐"的新栏目，让我觉得决定这个题目的人真是......城府极深啊......



余烬：非常感谢有我的本子的这位读者对"玩由心生"的喜欢。如果说之前杂志中的内容都是在关注游戏本身或者做游戏的人（厂商），那么"玩由心生"这档栏目就是在关注玩游戏的人。栏目在弥补了之前杂志内容缺失的同时，也是希望帮助各位读者在看杂志玩游戏时获得更多的思考。当然，新栏目刚起步，确实有很多不足，希望各位读者多多提意见了。至于"编辑非常荐"这个题目，其实我当初看见时也是和你一样的想法……但如果编辑不"贱"一点，又怎么能发现贱贱的游戏，并写出有趣的推荐文字呢。

如果你喜欢 UCG，不要容忍任何一个缺点；如果你讨厌 UCG，请在这里发泄你所有的不满！

使用移动终端扫描右边的二维码即可进入 UCG 的购书网站，现在购买 UCG 出品的各类书籍的话快递费仅收 2 元，满 28 元即可快递包邮！


淘宝动漫游书店 acgbook.com


官网淘宝店 shop.ucg.cn


UCG 口袋微店 vd.ucg.cn

Email 神罗的一个小兵：想问问哪尼大大，如何才能成为音游高手。平时经常玩初音的音游，但是最高也只能玩到 H 模式，还得必须是特别熟悉的歌才能打过去。周遭的人都说我节奏感特别强。我自认对《黑魂》、《血源》啥的打不过去，但是对音游这一块特别想成为大神。所以想请教一下音游大神哪尼大大，看你直播玩音游的时候特别羡慕你能玩得那么好！每次我玩 H 模式看到满屏幕飘过来的符号就乱了神了失了智了。最高难度更是想到别想了……

哪尼：看到这个来信我实在"无地自容"，音游我可能算是精微玩得好一点，但顶多也就中等偏上水平，高手大神什么的更是承受不住。而且从以前每天都打两三款音游，到现在两三周都没碰一次，差不多已经是废人一个人……所以其实我也没法告诉你怎么成为高手，还是谈一谈个人感想吧。

别看音乐游戏每首歌就两三分钟，其实也需要投入大量的时间，打出高评价或许不难，但要达到完美（比如全连或者全 P），像我这种一般水平玩家就需要有死磕的精神，有时候就是差那么一个音符，但就是要一遍又一遍的 Retry（上学那会儿可以两三个小时就为了拼一个全连，现在已经没那个毅力了）。另外"天赋"固然是音游玩得好的重要因素，但多玩多练肯定是能提高的，形成肌肉记忆后才会有"演奏音乐"的快感，而不是单纯看音符拼反应力。而且如果长时间不玩的话肯定是会生疏的，比如我之前已经把《P4D》里最高的 24 星曲目全连了，结果最近试了一下直接扑街，顿时感觉心累……

Email 椒盐皮皮虾：前两天在微博上看到大家都在讨论 PS4 成蟑螂窝的问题，其实这情况挺普遍的，我之前有一次搬动 PS4 时就从下面爬出了一只小强，然后那一天我把家里彻彻底底做了个大扫除，并在游戏机的桌子周围放了很多小强粘板（然而并没有什么用）。个人感觉这也算是 PS4 设计上的小缺陷吧，但毕竟索尼也料想不到玩家的游戏环境能有多脏乱，笑。个人建议家里有小强的玩家们，1. 少在游戏机附近吃零食，食物残渣最容易吸引小强；2. 定期使用蟑螂药，粘板没啥用，超市卖的那种效果也一般般，TB 上有一些很给力的，大家可以自行搜索，我就不说了，免得被人说是广告；3. 保持环境干燥整洁，说白了还是要勤打扫（咦？这么看是不是和第一条重复了？）。实在不行，冬天就别玩 PS4 了……

三日月：读者你倒是说对了，环境清洁才是最重要的，其实也不需要过于注意，至少从我个人的经验来看，PS4 从家里到现在的办公室都没出现什么问题，蟑螂什么的就更少了（当然也有可能已经出问题了，只是我不知道而已）。

本期奖品



大奖：《WILL 美好世界》胸章一枚
《WILL 美好世界》精美插图卡片一张

问卷调查

1. 你对于本期"独立之光"栏目的内容是否满意？又希望日后能够看到关于独立游戏哪一方面的报导？
2. 你是否希望在杂志中增加对 PS VR 或 NS 游戏的报道？

本期互动信箱抽奖活动的截止时间为 2017 年 5 月 21 日，以发件日为准。

412 期奖品

《战国 BASARA 真田幸村传》圆珠笔 1 支

g2000818_nimeng g2000818_nimeng@sina.com

《怪物猎人物语》海报 6 张

kkler	mistryk1982@gmail.com
米勒 + 德雷克	Drake007Miller@qq.com
云雷雨	oopskkyle233@163.com
阳☆月夜	moonpoint1992@qq.com
MT 杀手魏	MTkillerWei0929@qq.com
Nmyun	Nmyun198302@qq.com

编辑微生态

· 最近 414 期 UCG 全面断货，在网上最高炒到每本 1998 元。当最后的 27 本 414 期被找出来之后，抱着这箱杂志去发货的小哥手都有些不稳了，毕竟这里面可是 5 万多块钱啊！如今随着编辑们的藏书被充公给读者后，大家也只能对着电子版 PDF 查阅资料了。

· 一位微博名叫"单抽出奇迹"的朋友 @ 官博君说，他下单买《怪物猎人 ××》游戏 +《怪物猎人》画集，结果收到的却是两本画集没有游戏。在向他致歉的同时，官博君也深深感到起一个没有 FLAG 的名字是多么重要。

· 梦叶最近购入了一台 NS，拆包后惊奇地发现自己机器屏幕下方有一个小洞！抱着"人家就是这么设计的"的侥幸心理，梦叶拿起隔壁余烬的 NS 一看，如遭雷劈：别人机器的相同位置完好如初！正当梦叶哀叹自己运气不济之时，做了两期 NS 特辑的哪尼把他的机器拿来一看，不屑地说道："这明明是光线感应器好嘛！"梦叶争辩说："那为什么余烬的机器上就没有这个洞？"哪尼冷冷地说道："那是因为你拿反了！"（详情可见本期四格漫画）

· 三日月特别喜欢就某条新闻在编辑部里公布表达自己的意见，往往都能博得满堂彩。作为编辑部第一育碧粉，他对于维望迪恶意收购育碧一事十分关心，最近事情终于出现了转机，育碧眼看就要胜利在望。高兴的三日月不禁在编辑部里高声发表了自己的看法，结果一番慷慨陈词中，他一个嘴误把"路透社"说成了"绿透社"，结果引发了本期编辑部最大的笑声。

电子邮件 ucg@ucg.cn
邮政信件 兰州市耿家庄邮局 99 号信箱 游戏机实用技术杂志社
邮 编 730000

小编寄语

<努力工作，拼命玩！>

马修

眼看着进入5月了，竟然还没有几天真正热起来，更多时候是一周之内四季轮回。也好，起码怕热又不喜欢开空调的父母在睡觉时舒服很多。

之前折腾本人半个月的《宝可梦银行》的联网翻墙问题终于算是解决了，但随着之前世代宝可梦成箱地高效率传到《太阳/月亮》、世代传承顺利完工，又总觉得有些意犹未尽……话说回来，如果以后用起来连接还是超麻烦，倒是宁愿今后都不用了。

《太阳/月亮》现在到了孵蛋培养本世代的时候了，但在这个时候又来了新的《火焰之纹章》，而且还是中文版，这可是无法抗拒的诱惑，不管了，再开个新坑。

因为孵蛋选种的过程有些枯燥，所以每天上下班路上改玩《塞尔达无双》了，之前主要在玩Wii U版，3DS版则一直没有什么进度，现在也算重新开坑了。



本期个人签名

用纪实文学的手法来写小说貌似还真能误导到人啊……

胜负师

【铂】直到《尼尔 自动人形》中文版推出，老《尼尔》我还是没能白。倒也不是完全没有时间碰，只是因为我在刷素材的时候，有好几次都……睡着了！睡着了！睡着了！说真的，以前我最不怕的就是单调的刷刷刷，不然那几百个白金是怎么坚持下来的？只是心态影响了状态，怕是再也不适合"给奖杯袋盐"了……



【金】视频会员快到期时，偶尔点开最近比较火的《全职高手》动画，扑面而来的感觉是有别于一般国漫的"满满的预算"！一周一集实在是有点撩人，转看原著小说，才发现动画的细节缺失得有多厉害，文字真的赋予了读者超多的想像空间。不过目前和娱乐相关的活动我都处于龟速状态，读小说也就比动画进度快那么一点儿，而且说不定哪天就弃了，实在有些惭愧。

【银】最近还看了部不怎么火的剧集《战斗民族养成记》，一集半小时，根本停不下来！剧情简单说就是一个美国记者在俄罗斯的奇遇。其中充斥着大量经典且复古的巧合型笑料，但就是能让你笑到飙泪，同时也不乏一些温暖的桥段。推荐给喜欢喜剧的朋友。

【铜】《CAPCOM黄金十年视觉艺术图鉴》推出那会儿，我曾给大家画过饼，说UCG之后的几项版权合作会涉及的游戏中有一个"某个类型的游戏玩家不可能错过的系列"。答案现在终于可以公开了——是《鬼泣》！（详见封底广告）这本囊括《鬼泣》系列正统作品的中文版设定集来之不易，还请各位多多捧场！

本期个人签名

因为我总说"困"，儿子偷偷在我手机上设置了每天晚上8点半上床睡觉的提醒……

水无月



※热烈庆祝火纹系列第一款中文化作品《回响》正式发售！进入第一章之后听到大地图的音乐直接感动泪目，各种地图和敌人配置也是原汁原味，部分新加的系统也很有趣。希望这作能有个不错的销量，也希望NS版火纹新作早日公布。

※这周《马车8》就要发售了，预计会成为自己第二个购入的NS游戏。5月份似乎没什么特别吸引我的作品，看起来是个用来填坑的好时间。

※虽然欧冠不出意外地被淘汰了，不过赢下了国家德比还是很开心，最后时刻果然还是要看梅老板挑大梁啊。

本期个人签名

强烈地感到自己急需一个视频采集卡

余烬



▲四月新番的阵容相当爆炸，我也难得地追起了番剧。到目前为止个人最喜欢的还是在"多边共享"中推荐的《Re:CREATORS》，这种逆穿越再加上各种神吐槽的片看起来相当愉快。而伏见司继的《埃罗芒阿老师》，虽然个人不是妹控但同样相当喜欢，只是这中文音译的剧名确实对该剧的传播造成了不少的影响，原剧名是多么得生动有趣深入人心啊！

▲我是一名固执的手柄爱好者，凡是PC上的游戏无法用手柄游玩均选择不玩，手机上的游戏也得用手柄玩！这也就是我喜欢《最终幻想XIV》的原因，能完美支持手柄游玩的大型网游本身就不多，更不要说游戏内容还如此丰富。至于用手柄玩手游，就得归功于各种国产手柄的相应功能了。前段时间借了编辑部的老版XOne手柄来进行试玩，却发现这公认的好手柄自己用起来各种不顺，不仅重量变重了，而且还无法使用食指指尖去按压LB和RB键（使用指肚可以轻松按压）。果然绿手柄蓝手柄都不如自家顺手的烂手柄啊！



本期个人签名

大叔追个番真是抱歉了啊！

白菜

□偶然间被人问起是不是很喜欢看电影，惊觉自己似乎近来一年走电影院变得有些勤快。以前说到电影院，总给人留下一种"花钱看电视"的浪费印象，也让自己从小就有一种潜移默化的抗拒感。与母亲谈及此事，发现老一辈同样如此观念，看来我不算特例。顺便一说，自我感觉依然不算对电影多么痴迷，不过如果是自己感兴趣的题材，就算一个人也会去看。

□B站推出黑科技——联通2233卡。看B站第一方视频不限流量，而且资费也合理。以后坐公交地铁看B站的日子就要到来了吗？



本期个人签名

《苍翼默示录 神观之梦》终于登陆STEAM，战！

八重樱



★期待已久的日剧《光之老爸》终于开播了！可能有读者还不太清楚这部日剧讲的是啥，我来简单说明一下。《光之老爸》是根据一位《FF14》的玩家的真实经历改编的，为了能与父亲增进亲情，这位玩家将60岁的老爸安利进了《FF14》的世界，并隐瞒了自己作为儿子的身分，在游戏中以朋友的身分陪伴父亲的角色成长，并最终挑战成功一个高难度8人副本。"光之老爸"这个标题源自于初代《FF》和《FF14》中主角的代号"光之战士"。虽然这部日剧完全就是个软广告，但拍摄得却相当有爱，采用了真人演员出演搭配游戏画面的形式，玩家们、特别是"《FF》系列"的玩家们欣赏本剧时想必都会有特别的感动吧。至少从我个人角度来说，当我听到《水晶旋律》响起时，整个人就已经彻底不行了233。

☆另一个关于《FF14》的好消息就是我们国服终于也要办FAN FES了！时间是8月19日，地点在上海市的光大会展中心。说来上一次见到吉田直树制作人，还是2013年的TGS前夕，那时日服刚刚开服，国服还没有明确消息。我们UCG作为特邀中国媒体，在SE总部内专访了吉田直树，他的亲切和谦和给我留下了深刻的印象。一转眼已经过去了3年，期间国服也举办过几次周年庆但因为各种原因都没能去成。但这次FAN FES说什么都不会再错过了！各位光呆们，我们8月19日现场见！

本期个人签名

将悲伤因数分解，求得幸福的最大公约数。



六等星



┣最近没有什么特别感兴趣的游戏，趁机将PS3时期遗漏的《黑暗之魂》1代给白金了。虽然曾经第一款魂作品早在PC上草草通关了，但如今却将1代作为最后一部没有白金的魂系列作品来补完，还是感受到了魂系列这么多年来一路的变化，不得不说1代地图关卡设计的巧妙都是后者无法复制也无法超越的存在，可惜只有一套白金杯，实在有些意犹未尽，期待老贼能给我带来新的惊喜。

┣早听说了《动感小子》的大名，号称电子游戏界的音游鼻祖，于是便买了一份顺便准备写点东西，然而还是我太年轻了，在机厅摸爬滚打四五年的我居然连这种乌龟速度的NOTE都无法按中。这应该是我这辈子买过最后悔的游戏。

本期个人签名

PaRaPaRaPa BalaPaNa

梦叶



@自从入手了NS和《荒野之息》后就沉迷于跋山涉水无法自拔，地图上每一个有地名的位置都要去一探究竟，甚至连马都不敢骑，生怕错过任何细节，而在海拉尔这种极其立体式的地图架构下，走大路一般会有设计好的NPC或者突发的脚本情节，但想要寻找收集要素又不得不绕路探索，这就让人肉跑图变得十分纠结。

@之前一直很不屑机友将《荒野之息》形容为"一款爬山模拟器"，但随着游戏进度的推进才越发察觉到自己的目标已经不是拯救塞尔达公主或击败加农了，而是去征服一座又一座高山……看看有没有能搬起来的石头~

本期个人签名

海拉尔大陆怎么这么大啊~！

哪尼



◆前几期才说《王国之心》的音乐会要在上海开，没想到突然又变到了香港，虽然不知道主办方是基于什么样的考量而做了这个决定，我个人觉得可能还是对国内的售票情况缺乏信心所致。其实要解决这个问题很简单，你把野村爸爸拉过来开个见面会不就得了。当然这一改，我倒是省了飞上海的机票钱。

◆最近宿舍的房间陷入一片狼藉中，遂着手开始打理，这才发现这几年购入的东西之多已经远超我的想像，尤其是去年开始折腾服务器和NAS等硬件设备后，到处都堆着东西，而我这人又有不舍得丢东西的"坏习惯"，比如各种各样的包装盒，于是现在都成了非常头疼的问题。毕竟出门在外，我也希望自己能够处于那种拎包即来，收包即走的简单状态，但是人总是在有意无意地追求着归属感，而"填满"自己的空间似乎就是最好的途径。（我总觉得最近在杂志上也说过类似的话，但却想不起来是在哪儿了）。

本期个人签名

Life Will Change





古林



●4月底去香港参加了SIE的预览活动，去之前并未被告知能实机游玩《逃生Ⅱ》的开头部分，尽管活动的主角是《尼尔》中文版，但大家都排着队玩这款，我几乎全程都在旁观，只上手玩了一小会儿。怎么说呢，作为一款逃生类游戏，这个系列的发展真的很让人感慨，也把恐怖贯彻得十分彻底。相信各位爱好者如今都已经上手了。从水中冒头偷看的时候，心里是不是会咯噔一下（笑）？

●上回说到，《死魂曲》2代设定集最后收录了诸星大二郎的短篇漫画《人鱼的记忆》。一直以为姐姐已经成为人鱼之一的男主角回到渔村并再度遇到人鱼，他瞬间恢复了记忆，果不其然……那些警报声（Siren）实际上是这些人鱼进食的提示，于是凶残的美女人鱼一拥而上，就像当年吃掉他姐姐一样把男主啃得一干二净！嗯，果然是毫不意外的结局呢！

本期个人签名
《生化危机4》同人乙女版真好玩啊。

三味线



◆挥霍数千水晶、大额氪金、买水晶初始号等诸多手段都没能抽到新角色的我，已经觉得这世界上没有什么事情是不能一笑而过的了。这次不堪回首的惨痛经历也让我彻底清醒，痛下决心以后再也不会强氪，得之我幸，不得我命！当然我也不会忘记告诫亲爱的朋友们：不要停不要停！氪得不够还想出货？

◆突然得知《旋风管家》漫画已经完结，心中真是五味杂陈，毕竟这是本人的入宅作，也正是以这部作品为契机，本人才开始厨番厨声优，在歪路上越走越远……正所谓“师傅领进门，修行在个人”，我想这部作品就相当于我宅领域的“师父”了吧，至于修行，好吧，我承认自己已经是一名不折不扣的萌豚了，来人，上几部废萌gal或废萌番！

◆想必读者朋友们也有过因为某个契机而喜欢上某种东西的时候，或许有一天，当你想起它时也会觉得：那时候能遇到XX，真是太好了。……就算，辣鸡XX毁我青春也无悔吗？哈哈。

本期个人签名
请允许我做一个“压灭咯，哦捏该”的表情。

秋沙雨



☆在主机平台的《传说》新作还没公布的时候只能沉迷手游来打发时间，今年配信的《镜光传说》在不断练级强化之后现在已经能够每天刷素材本时全程AUTO进行放置Play的程度了，不过在剧情上带给我很大触动的还是《星光传说》。在这期杂志制作期间正好有这游戏第三部最终章的配信，结局十分出乎人意料，这也导致了我在看片尾曲的一个个角色画面时第一次有了些感触，同时也不得不感叹这游戏的剧本会玩，这么一个结局也让我对第四部的剧情有了期待，各种意义上的期待。

★最近由于工作原因而开始拿出在刚来编辑部不久买了之后一直放置的《尼尔 伪装者》来玩，不得不说这是一部对玩家的“感性”有所要求的游戏。在游戏的少年时期由于缺钱所以经常要求屠羊割肉来不断换钱，不过自从学到了“黒の幻影”之后屠羊就感觉变成了屠宰场……

本期个人签名
书套治好了我看书时的焦躁情绪。

乌冬



◆ 搬到新办公室后，吃饭也成了一大难题，虽然和原办公室地址离得不远，不过附近吃饭的选择还是一下少了很多，再加上在高层，出去吃饭也比原来花时间，想走远也不行。最后还有外卖这个选择，但新办公室比较小，用餐完后饭菜的气味久久不能散开，还得选择味道小的食物，所以每天一到吃饭时间就要烦恼好久。

◆《暗影之诗》更新也有大半个月，环境也慢慢稳定了下来，排位战环境基本被龙和死灵统治，上分认准这两个职业准没错。想玩其他职业或是做其他职业的任务就只能老老实实去自由对战了，但现在自由对战也不好混，经常碰到用一线卡组虐菜的大佬，还让不让其他职业活了。

本期个人签名
最近Show room的活动真是多得看不过来

昴星团



★终于抽时间玩上了《P5》，作为第一次接触该系列的萌新，在进入游戏后不久就被其炫酷的游戏表现形式所折服，无论是画面、音乐还是游戏系统都有非常高的时髦值，即使前期剧情是王道RPG的套路，却还是能让人玩得津津有味，不由得想快点了解之后的剧情。

★某天和乌冬清《MHXX》的任务时，在任务外无意间把自己的痛4反7护石拿去炼金了，以致前几天用它配出的重弩套就此消失，当反应过来时早已不知存档了多少回……（啊啊啊啊啊啊！！）最终还是忍住了悲痛，拿起了铁镐回归到采矿大军中默默奋斗。

★这次给大家推荐一个《MHXX》的近战混装：【镰蟹XR头、腰】+【恐暴龙XR身、手、脚】= 斩味+2、见切+1，继续配装饰品即可追加业物和见切+3，身上还有2个镶嵌槽，之后可以配合护石和武器的镶嵌槽继续追加其他技能。

本期个人签名
碎龙
告诉我
我到底还要
打你多少次？！

果汁



最近沉迷的游戏是重制版的《火纹外传》，这游戏简单来说就是换了新皮的老游戏啊，画面、人设都翻新了，但骨子里的东西却还是那个时代的味道，个人真的非常喜欢。剧本方面，无论是剧情推进还是角色台词也能看出是下了不少功夫的，剧情节奏流畅，即使没有事事交代也没有一种断层感。在现今这种以很明显的属性去塑造角色的“萌”系当道的时代，《回响》里的角色实在是一股清流。艾菲这个新角色意外的没有按照外表去构建一个清纯的青梅竹马，反而往极端的方向塑造，还真是让人感到心寒……

4月新番中除了之前提过的，最近还发现几个不错的，在这里向各位推荐一下。分别是《正确的KADO》、《重启咲良田》，不过这两部都稍微有点别扭，想吃透的话要选个脑袋比较清醒的时间。

本期个人签名
《火纹回响》中。

苍穹



◎本期撰写《火纹 回响》的攻略期间，一直是以游戏 CD 为背景音。听着 FC 原版和 3DS 重制版的音乐交替播放不禁感慨万千，25 年时光转瞬即逝，幸好还有游戏伴随点滴回忆长存于心间。

◎ NS 上的《火纹》原创新作至少要等到 2018 年，那么任天堂请先把《苍炎之轨迹》和《晓之女神》的数字版放上 eShop 吧！

◎读完吉川英治的《三国》第一部后，有些迟疑要不要继续看下去，总感觉画风哪里有点不对……赵云和刘备怎么比吕布和貂蝉更暧昧？

本期个人签名

近期阅读《三国 第一部 桃园结义》（作者/吉川英治）

宇宙人



☆《P5》真好玩，上个月还在犹豫是买《全明星无双》还是《P5》，现在回头想想这种纠结简直是多余的。自从开了《P5》坑之后，最近的空闲时间和睡眠时间几乎全部变成了怪盗的人生了。这种游戏容易上瘾的原因是，你玩的时候找不到一个能停下来的点，比如过完今天就睡觉，或者打完这个迷宫、打完这一层、到下一个安全屋、合完这个 PERSONA，等等，PERSONA 等级不太够顺便去练个级回来合了就去睡……然后天就亮了。真是一个危险的游戏……

★《P5》刚开始的时候多少还是能产生一些共鸣，比如总是觉得老师同学好像都针对自己，总觉得干什么都不顺利，学习成绩又上不去……然而，为啥在《P5》里面就能用半年左右的时间做到这么多事情呢，就算做不到"9 船跳"，半年攻略两三个女生也绰绰有余。明明主角日常也就普通地上学，也没公开自己是什么怪盗，为啥半年后跟自己的差距就这么大呢？最后我发现一个事实……人家是个不看动画不沉迷游戏认真学习积极泡妞偶尔还会去健身的现充，而我是沉迷在别人人生里的死宅。

本期个人签名

现实真残酷……

纱迦



★期待已久的《迪士尼午后合集》入手，马上开打，顺利全成就。里面的 6 个游戏，最喜欢的自然是《松鼠大作战》，小时候练就一身一控二不死通关的本事。不过时过境迁，如今也就能轻松通关了，以前倒背如流的全隐藏道具也忘得七七八八。

★《松鼠大作战 2》增加了必杀技、斜角度投掷、合体技，还有必须两人配合才能进入的隐藏关，可以说是全方面得到进化，但就是不如 1 好玩。仔细想想，这种情况和今天的不少系列都比较像。可见游戏的本质始终不变，那就是要好玩。

★最后完成的游戏反而是《怪鸭历险记》。小时候玩这游戏感觉就是《洛克人》弱化版，毫无难度可言。结果如今重新来玩反而觉得还是有些难度的，特别是操作，十分不习惯。另外游戏的关卡甚至 BOSS 都忘得差不多了，惟有音乐依然历久弥新。

★不知不觉间，五一假期已经从 7 天缩水到 3 天，3 天里还包含两天周末。不过我个人对此并不反感，反正就算 7 天也不可能出去玩，我可不想加入人山人海。吃好睡好玩好，足矣。



■这个时候就要感叹，成就壁纸就是好。

本期个人签名

《机战V》何时才能通关

稀饭



●在把《苦难 遗器之潮》的游戏时间推进到 70 个小时后，我才知道《异域镇魂曲》的高清重制版已经连粉丝自制的汉化补丁都已经做出来了，看来 4 月我没有当成怪盗后，5 月也是暂时没法在海拉尔当女装杀鸡狂人勇者林克了，毕竟美式 RPG，才是我最戒不掉的瘾啊。

●另外这期也开始了定期打《炉石》的习惯，当然只是清清每日任务，自己凑的系统钦定鱼人萨套牌因为构造不是很合理，打天梯打到 17 级之后就磕磕碰碰了，在想到优化思路或是凑出一套元素萨之前，暂时不打算再打了，当当咸鱼刷刷钱存点卡再说。

●最后，虽然已经在"独立之光"里提过了，这里还要推一下《WILL 美好世界》这款独立游戏，在游戏沙龙期间除了玩了游戏，也和自称"负责程序之外的一切内容"的制作人王妙一交流了一下在游戏方面的体会，在更深入了解了这款游戏内涵的同时，也发现她其实也是沿着"《逆转》系列"和《428 被封锁的涩谷》这样的优秀 AVG 作品的发展轨迹一路玩过来的老玩家，所以她的作品上，也还是带着这些作品身上的印记，这也是我在试玩当中的最大感受，希望最终游戏的成品能够维持住目前这种感觉吧。另外这期读编有《WILL 美好世界》的周边奖品，想要的读者记得回答问题哦。



■这夜幕下的梦空间咖啡店（本期"独立之光"报导的活动的举办地点）。摄影师：熊拖泥

本期个人签名

Waaaaaagh！（《战锤40K 战争黎明Ⅲ》全面沉迷中）

三日月



这次的《女神异闻录 5》我采取了和《P4G》一样的玩法：一周目看着攻略搞定全 Commu，二周目随便玩各种踏九船。不过这次游戏内容实在是太厚道了，厚道得一周目通关时我还觉得没玩够……

除了《女神异闻录 5》外，最近玩得最多的两个游戏都是重制版，一个是《子弹风暴 全副武装》，另一个是《Black Mesa》，前者没啥诚意但至少本身玩起来爽，后者虽然不是官方出品但玩起来比原作《半条命》相比好上不少。所以说，什么时候出《半条命 3》啊？

本期推荐漫画：恋之光、人马小姐不迷茫。

本期个人签名

啊，波特，你比义经多一船。



下期

游戏机实用技术总第418期 2017年5月B

- 仁王 东北之龙
- 掠食
- 尼尔 自动人形（中文版）
- 马里奥赛车8 豪华版

塞尔达传说
荒野之息的奇妙之旅